Kappa magazine

NEO TOONS Files

• Future Film Festival

il futuro dell'animazione

• in omaggio

il biglietto d'ingresso al FFF

KAPPA MAGAZINE
Pubblicazione mensile - Anno IX
NUMERO 102 - DICEMBRE 2000

Autorizzazione Tribunale di Perugia n. 31/92
del 14 luglio 1992

Pubblicazione a cura di:
KAPPA Srl, via San Felice 13, 40122 Bologna

Direttore Responsabile e Editoriale:
Giovanni Bovini

Progetto Editoriale, Grafico, Supervisione e Coordinamento:
Andrea Baricordi, Massimiliano De Giovanni, Andrea Pietroni, Barbara Rossi

Redazione Kappa Srl:
Andrea Accardi, Monica Carpino, Giovanni Mattioli, Nadia Maremmi, Andrea Renzoni, Marco Tamagnini, Serena Varani, il Kappa
Corrispondenza con il Giappone e Traduzioni:
C.I.G. Comunicazioni Italo Giapponesi (Spoleto)

Adattamento Testi:
Andrea Baricordi
Lettering
Alcadia Snc
Adattamento Grafico:
Annalisa Sorano - Alcadia Snc
Hanno collaborato a questo numero:
ADAM, Keiko Ichiguchi, Simona Stanzani, Mieko Sugawara, il Kappa

Redazione Star Comics:
Maria Grazia Acacia, Marida Brunori, Emilia Mastropierro, Sergio Selvi

Fotocomposizione:
Fotolito Fasertek - Bologna

Editore:
EDIZIONI STAR COMICS Srl
Strada Selvette 1 bis/1 - 06080 Bosco (PG)

Stampa:
GRAFICHE BOVINI - Bosco (PG)

Distributore esclusivo per le edicole:
C.D.M. Srl - Centro Diffusione Media
Viale Don Pasquino Borghi 172, 00144 Roma
Tel. 06/5291419

Nota bene:
I personaggi presenti in questo albo sono tutti maggiorenni, e comunque non si tratta di persone realmente esistenti bensì di semplici rappresentazioni grafiche.

OH, MIA DEA! - Keiichi Morisato telefona per errore all'Agenzia Dea di Soccorso: la dea **Belldandy** lo invita a esprimere un desiderio che però li vincola indissolubilmente l'uno all'altra. La convivenza si trasforma poco alla volta in amore, turbato però da elementi come le sorelle della dea, **Urd** e **Skuld**! E, come se non bastasse, Belldandy scopre all'improvviso di non essere più in grado di fare incantesimi perché le è scaduta la licenza, proprio mentre gli ex compagni anziani di Keiichi decidono di trasformargli la casa in un magazzino!

NARUTARU - Durante le vacanze estive la frenetica **Shiina** trova un buffo essere che tiene con sé e battezza **Hoshimaru**. Sulla via del ritorno l'aereo che trasporta Shiina – della ditta Motoki per cui lavora il padre - subisce l'attacco di una misteriosa creatura volante. La ragazzina riesce a mettere in salvo se stessa e i piloti grazie ai poteri di Hoshimaru e all'aiuto di una misteriosa giovane a bordo di un assurdo velivolo. Rientrata a casa, Shiina fa amicizia con **Akira Sakura**, una ragazzina che possiede En Soph, una creatura simile a Hoshimaru, a cui però è collegata mentalmente. Le due decidono di indagare sui due misteriosi incidenti che hanno coinvolto di recente la compagnia aerea, ma vengono aggredite da **Komori**, un ragazzino in possesso di un terzo essere simile ai loro che propone ad Akira di affiancarlo per plasmare il mondo a suo piacimento. Hoshimaru si sbarazza di lui, ma la mente di Akira inizia a vacillare. Alcuni giorni dopo, non avendo più notizie di Komori, tre suoi coetanei impegnati nella missione di dare vita a una nuova società dominata dall'uguaglianza, decidono di indagare sulla scomparsa del collega. Contemporaneamente le autorità istituiscono un comitato segreto composto da tecnici e militari con il compito d'indagare sulle strane apparizioni che costellano i cieli internazionali. Il giovane e dispotico **Tatsumi Miyako** ha il comando delle operazioni, mentre la dottoressa **Misao Tamai**, madre di Shiina, è incaricata di condurre le ricerche facendo le più ardite ipotesi sull'identità degli oggetti volanti che – qualunque sia la loro provenienza – mostrano numerosi elementi in comune con i draghi delle leggende internazionali. Qualche tempo dopo, una strana creatura con le sembianze di un angelo abbatte i caccia pilotati dal padre di Shiina e da un collega: il primo si salva, mentre il secondo muore. E mentre le autorità depistano i mass media attribuendo la colpa all'inefficienza della compagnia aerea, Akira riceve un preoccupante messaggio da qualcuno che, evidentemente, sa di En Soph e Hoshimaru. Le due amiche decidono di scoprire chi sia...

KAMIKAZE - Nei tempi antichi il mondo era governato in armonia dalla filosofia naturale chiamata **Amanarinomichi**, secondo la quale tutto l'universo era composto da cinque elementi: **utsuho** il cielo, **hani** la terra, **kaze** il vento, **ho** il fuoco e **mizu** l'acqua. A causa dell'evoluzione gli **hanibito** (gli uomini della terra) si sparpagliarono in ogni angolo del mondo, dando poi origine, cinquemila anni fa, a cinque differenti **tribù kegainotami**. Ognuna di esse era dotata di particolari capacità legate a uno dei cinque elementi base di amanarinomichi: gli **hanibito** avevano la forza della terra, i **mizubito** la forza dell'acqua, gli **hobito** la forza del fuoco, i **kazebito** la forza del vento e gli **utsuhobito** la forza del cielo. Ma con lo sviluppo della civiltà i kegainotami persero il loro spirito di coesistenza con la natura e le loro capacità, divenendo gli attuali esseri umani. Poi, nell'anno Mille, fecero la loro comparsa le **Ottantotto Belve**, esseri demoniaci indipendenti dai cinque elementi, anelanti solo alla distruzione e al caos. Ma proprio mentre l'uomo era sull'orlo dell'estinzione, giunsero cinque **Matsurowanu Kegainotami**, guerrieri discendenti dall'antica stirpe dotata dei poteri elementali, a imprigionare le Ottantotto Belve in un'altra dimensione. Poco prima di essere scacciate, le Ottantotto Belve manipolarono i guerrieri del cielo, del fuoco e del vento, imponendo ai loro discendenti di operare per la distruzione dei sigilli, combattendo contro gli esponenti della terra e dell'acqua, liberi dal controllo demoniaco. I sigilli da spezzare erano i cinque Torii, i portali sacri, che ogni tribù kegainotami aveva il compito di custodire. Per distruggerli dovevanoessere cosparsi del sangue dei relativi kegainotami. **Misao Mikogami**, da poco conscia di essere la Dama dell'Acqua, è stata rapita da **Higa**, il Signore del Fuoco, ed è stata portata al cospetto dell'ambigua **Kaede**. Solo **Kamuro Ishigami**, l'Uomo della Terra, può ora impedire che il sacrificio avvenga, ma è solo contro tutti. Al suo fianco ci sono solo la giornalista **Keiko Mase**, la piccola **Beniguma** (abbandonata dal gruppo di rapitori) e il suo cane **Lancelot**. Tornato al paese della Tribù della Terra per ottenere consiglio e aiuto, Kamuro trova però solo morte e tre nemici pronti a ucciderlo...

AITEN MYOO - Kotono Mitsuyoshi è una quindicenne ingenua, sempre pronta a concedere la propria fiducia a chiunque. Quando alcune strane aggressioni iniziano a capitare nel quartiere, inizia a spaventarsi e a identificare come comun denominatore di tutte le situazioni la costante presenza di uno strano bambino: il suo stupore è grande quando una sera, rientrando a casa, i genitori glielo presentano come il nuovo coinquilino: **Aiten Myoo**, questo il suo nome, è il figlio di un superiore del padre, e pertanto va trattato con la massima cura! I sospetti sul conto del piccoletto vengono alimentati da nuove incursioni del 'maniaco del quartiere', ma Kotono decide di dare credito ad Aiten. Dopo aver scoperto che **Tsuda**, uno dei suoi compagni di classe aggrediti dal 'maniaco', si era reso più volte responsabile di maltrattamenti ai danni di anziani e barboni, Kotono inizia a vedere Aiten sotto una luce nuova. Ma è lui a spiegarle l'arcano. Aiten viene dal Mondo dei Lapislazzuli Puri con l'intento di proteggere la gente, anche se per farlo deve colpirli con il suo **Sonaglio Pentaforcato**. Poco prima del processo che dovrà giudicarlo, Tsuda muore e precipita all'inferno, lasciando Aiten costernato. Kotono si offre così di aiutare Aiten nella sua missione: lui leggerà nel cuore di chi ha perso la via, lei cercherà di convincerli a comportarsi bene per evitare di assaggiare l'arma sacra di Aiten...

MA DOV'E' FINITO EXAXXION?! - La 'guerra delle informazioni' torna il mese prossimo, dopo questa occasionale interruzione. Siamo stati costretti a concedere una pausa al suo autore, Kenichi Sonoda, poiché di tanto in tanto realizza episodi extra di **Gun Smith Cats** per il trimestrale "Season": in quelle occasioni, abbandona per un mese il suo **Exaxxion**, e noi - dato che lo pubblichiamo in contemporanea col Giappone - restiamo senza materiale da inserire in programma. Questo intervallo ci permetterà di avere di nuovo **Exaxxion** ogni mese su **Kappa Magazine** a partire dal prossimo numero. Vi eravate presi paura, vero? Tutto risolto!

sommario

In copertina:
AITEN MYOO

Qui a fianco:
CAPTAIN HARLOCK

UN FUTURO ANIMATO

Lo scorso mese eravamo scettici sul futuro che ci attende, non tanto per i nostri manga in particolare, ma più in generale per le produzioni giapponesi che da un decennio sosteniamo, coinvolte in continui e assurdi scandali.

Polemici con i cacciatori di streghe dell'opinione pubblica, che ci accusano prima di incitare alla violenza (e alla disoccupazione!!) con **Ken il guerriero**, poi di creare problemi d'identità sessuale nei giovani con **Sailor Moon**, e quindi di istigare addirittura alla pedofilia con **Dragon Ball**. Anche in questo editoriale torniamo a parlare di futuro, ma vogliamo prendere fiato, dimenticare per qualche pagina gli orrori che ci circondano.

Il futuro a cui oggi ci riferiamo è infatti quello del **Future Film Festival**, una manifestazione sulle nuove tecnologie del cinema giunta ormai alla sua terza edizione, che curiosa tra film dal vero, animazione e computer grafica, regalando prime visioni, ospiti illustri e importanti eventi speciali.

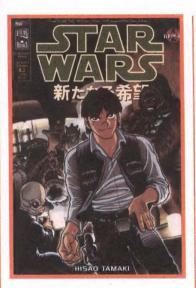
Se l'anno passato siamo stati semplici spettatori, quest'anno ci uniamo alla kermesse promuovendone i contenuti, regalandovi la possibilità di sedervi in prima fila grazie a un biglietto che dovete semplicemente ritagliare e consegnare all'ingresso della multisala Nosadella, a Bologna. Un biglietto che vi permetterà di assistere a una meravigliosa retrospettiva dedicata alla fantascienza, attraverso episodi e film per il grande schermo, partendo da classici come **Capitan Futuro**, sino al recentissimo **Cowboy Bebop**. Ma abbiamo pensato di spingerci in un futuro ancor più distante. Oltre alla ricca sezione redazionale di questo numero, abbiamo approfittato delle pagine di "Mondo Naif" nr. 11 per incontrare Enzo "**La gabbianella e il gatto**" D'Alò e Michel "**Kirikù e la strega Karabà**" Ocelot, pubblicare illustrazioni e storyboard dai loro **Momo** (previsto per febbraio) e **Principi e principesse** (in uscita il 21 dicembre), e soprattutto conoscere in anteprima questi due nuovi kolossal pronti a conquistare il mondo. La lunga intervista con D'Alò ci svelerà non solo i retroscena di **Momo**, ma ci introdurrà anche al **Pinocchio** disegnato da Mattotti, in cantiere per il 2002. Mentre **Principi e principesse** ci farà conoscere un ragazzo e una ragazza, che trasformandosi nei protagonisti di sei racconti, viaggiano nel tempo e in diversi angoli di mondo. La bellezza dell'antico Egitto, la poesia dell'arte giapponese, il romanticismo del medioevo e le meraviglie del futuro nella magia del disegno animato.

Nonostante siano i manga la nostra principale occupazione, l'animazione è sempre nei nostri cuori. E qualche volta è bello creare un legame fra l'animazione giapponese e quella di altri paesi. Questo, in sintesi, è anche l'obiettivo del **Future Film Festival**, che rende omaggio a Leiji Matsumoto, che mostra in anteprima il nuovo capolavoro di Isao Takahata, e il cupo, metropolitano **Jin Roh** (prodotto da Mamoru "**Ghost in the Shell**" Oshii), ma che ci farà sorridere con **La Linea** di Osvaldo Cavandoli, che ci sorprenderà con i 'making' di **Perfect Storm** e **Galaxy Quest** (della ILM di George Lucas). Il tutto passando per il pilota della nuova serie animata **Batman of the Future** e per una selezione dei migliori episodi dei **Simpson**. Noi ci saremo. Se volete vi teniamo un posto accanto al nostro occupando la poltrona con il cappotto (ma non ditelo agli organizzatori!).

Kappa boys

«Fammi provare, Capitano, un'avventura dove io son l'eroe che combatte accanto a te.»
La banda dei Bucanieri (dalla sigla TV "Capitan Harlock")

Kazushi Hagiwara, Nobuaki Kishima
BASTARD 2
2000, romanzo, 200 pagine, lire 18.000, Kappa edizioni

Da centinaia di anni Dark Schneider è il peggior nemico di tutti, eppure nessuno, nei quattro regni, è stato in grado di opporsi a lui. Perché Dark Schneider possiede il dominio delle forze del male del fuoco, della terra, dell'acqua, di ogni elemento del mondo della natura, e di tutto il regno dei morti, dove brucia il fuoco dell'odio e della malvagità. Sono inoltre al suo fianco e lo sostengono i suoi quattro migliori guerrieri: Arshes Nei, alleata delle forze del tuono, chiamata la Regina del Fulmine; Gara, Signore dei Ninja, a capo di una schiera di centinaia di guerrieri senza nome che vivono e muoiono nelle tenebre; Abigail, Profeta del Regno dei Morti, capace di manipolare il *ki* a suo piacimento, maestro nell'arte dell'imitazione e uomo saggio e sapiente sopra ogni altro; e infine Kall-Su, insuperabile nel richiamare la potenza delle forze del male dei ghiacci e perciò chiamato Sommo Re dei Ghiacci. Per quanto potente, l'esercito di Ludvig non poteva avere nessuna possibilità di vittoria di fronte a simili avversari, e il territorio del giovane re è ora occupato da Dark Schneider. Ma nella nebbia che circonda il castello dove il nuovo dominatore si è installato, una misteriosa ombra nera aspetta Dark Schneider e i suoi quattro guerrieri. Ancora una volta l'invincibile capo dei demoni avrà bisogno di tutte le sue più potenti formule magiche! Una nuova avventura inedita per un romanzo avvincente, secondo e ultimo della serie, che svela importanti e oscuri retroscena del popolarissimo *manga*. Un compendio per tutti i fan, quindi, ma anche un imperdibile inizio per chi ancora non conoscesse la mitica serie di Kazushi Hagiwara. **MDG**

Hisao Tamaki
STAR WARS
1997, SF, 96 pgs, L. 4.500, Magic Press

Sembrerebbe superfluo parlare di **Guerre Stellari**, che nel 1989 il governo americano ha addirittura inserito nella lista dei 25 film messi sotto la tutela della Biblioteca del Congresso. Tanto più che non ci riferimo alla nuova trilogia, di cui attendiamo impazienti il secondo capitolo. Abituati a rielaborare romanzi e fumetti occidentali secondo il proprio stile iconografico (da *Spideman* a *X-Men*, passando per i principali capisaldi della narrativa per ragazzi), gli editori giapponesi strizzano ora l'occhio anche al cinema. E lo fanno proprio con la pellicola culto di George Lucas, spingendosi in un passato remoto e in una galassia lontana, dove il giovane Luke Skywalker, il vecchio cavaliere jedi Obi-Wan Kenobi e il solitario Han Solo si uniscono ai ribelli guidati dalla principessa Leila Organa contro la Morte Nera dell'Impero Galattico. Una miniserie prodotta in Giappone da Media Works che propone **Guerre Stellari**, **L'impero colpisce ancora e Il ritorno dello Jedi**, avvalendosi di tre giovani autori: Hisao Tamaki, Toshiki Kudo e il celebrato Shinichi "Fortified School" Hiromoto. Un manga da sfogliare come i fotogrammi delle pellicole originale, di cui si riconoscono passaggi, inquadrature e piani sequenza. La caratterizzazione dei personaggi è giapponese al 100%, ma si armonizza bene alla precisa ricorstruzione di droidi e astronavi. Un esperimento da seguire con attenzione, perché cresce di numero in numero, raggiungendo una resa straordinaria nell'episodio 4, firmato da un Hiromoto particolarmente ispirato, che mette finalmente su carta la sua passione per **Star Wars**. Il tutto in edicola, per dodici mesi esatti, grazie agli amici di Magic Press. **MDG**

Mayu Shinjo
KAIKAN PHRASE
1997, drama, ¥ 390, Shogakukan

Sebbene questo manga sia un po' vecchiotto e ormai concluso, recentemente ha goduto di nuova linfa vitale grazie alla trasposizione animata per la televisione, e visto il tema trattato - ovvero gli idol - ha avuto anche un buon supporto pubblicitario grazie alla presenza di alcuni cantanti che hanno dato la voce, sia cantata sia parlata, ai protagonisti. La giovane Aine vuole partecipare a un concorso per diventare scrittrice di testi per le canzoni di gruppi idol maschili. Il giorno in cui deve recarsi a consegnare il lavoro per il concorso rischia di venire investita da una macchina alla cui guida c'è un giovane molto alto con gli occhi azzurri e di bell'aspetto che si scusa con lei regalandole un pass per il back stage di un concerto del gruppo dei Lucifer. Colpita dal fascino dell'uomo e curiosa di entrare in un back stage, decide di accettare l'invito. Il giorno del concerto assiste allo spettacolo dei Lucifer, e viene subito colpita dai testi delle canzoni che giudica molto spinti, ma la cosa che la sorprende maggiormente è sentire l'interpretazione della canzone che aveva scritto per il concorso. Aine, guardando il cantante, capisce che è l'uomo che la stava per investire: a quel punto si rende conto di aver smarrito il testo della canzone proprio quel giorno e capisce che il leader dei Lucifer deve averlo raccolto. Questo è l'inizio della storia, che già alla fine del primo volume comincia a diventare più morbosa e interessante. Quello che abbiamo davanti è uno shojo manga estremamente moderno, i cui personaggi risultano di gran lunga più reali di altre storie molto più melense e piene di buoni sentimenti. **AP**

MAHO TSUKAI TAI! TV ANIMATION 1

1999, commedia, DVD regione 2, 25 min, ¥ 3.800, Emotion

E' passato qualche anno dalla prima serie di OAV, ma ecco che a sorpresa viene messa in produzione la serie televisiva di **Maho Tsukai Tai**, e in questo primo DVD troviamo il primo episodio televisivo della fortunata storia del club scolastico di magia. La storia ha inizio pochi giorni dopo la fine della serie in OAV, e il club di magia ora è più unito che mai. Come prima buona azione dopo avere salvato la Terra dagli alieni, i cinque componenti del club decidono di far scomparire l'enorme ciliegio che sovrasta la città, e che in precedenza era la base aliena trasformata così dai poteri di Sae Sawanoguchi, la più impacciata del gruppo, nonché protagonista della storia. Lo staff degli OAV lo ritroviamo interamente anche alla lavorazione della serie, e la bravissima Ikuko Ito (*Mapple Town*, **Sailor Moon SS**) è sempre alla caratterizzazione dei personaggi, ai quali dà un aspetto un po' più tondeggiante rispetto agli OAV senza però stravolgerne la personalità. Le animazioni sono molto buone e le musiche, anche se in parte sono state utilizzate quelle degli OAV, sono assai coinvolgenti, per non parlare delle due nuove sigle veramente carine e orecchiabili. Rispetto agli OAV, nella serie abbiamo molte più scene comiche e tutti i personaggi godono di un notevole spazio così da renderli molto più caratterizzati. Visto che a breve vedremo gli OAV in italiano grazie a

Dynamic, ci auguriamo che anche la serie TV sia presto disponibile (dopotutto sono solo 13 episodi), così da potercela godere appieno, perché ne vale veramente la pena vista la simpatia dei personaggi e lo svolgersi della storia, che almeno per una volta non è così scontata come in altre serie. **AP**

TECNO NINJA GATCHAMAN

DVD - 1994, azione/SF, 132 min., L. 59.900, Yamato

La Tatsunoko è una delle case di produzione di animazione più coerenti che esistano al mondo. In quesi trent'anni di attività non ha mai rinnegato (o anche solo dimenticato) uno solo dei propri personaggi, nemmeno quelli più datati, ed è riuscita a ripromuoverli costantemente tanto da mantenere vivo l'interesse degli spettatori della vecchia generazione e ad accenderlo nelle cosiddette 'nuove leve'. E, mentre le edizioni rimasterizzate delle vecchie serie apparivano in sfolgoranti box di laser disc, accompagnate da gadget multicolori e merchenising 'nostalgico' di ogni genere, le menti del 'cavalluccio marino' progettavano sia nuovi personaggi, sia remake di quelli già esistenti. Per quanto riguarda i 'super eroi', **Kyashan** e **Polimar** sono stati i primi a essere rivisitati (di **Tekkaman** è stato realizzato solo il sequel), ma il progetto più grosso doveva evidentemente essere legato a **Gatchaman**, la serie-simbolo della Tatsunoko, che in passato ha goduto di ben tre stagioni televisive. Senza tradire l'affetto che i fan provano nei vecchi personaggi, gli autori hanno pensato di recuperarne le caratteristiche psicologiche originali e di renderli più attuali unicamente nell'aspetto. Dopo il primo impatto (duro, a dire la verità), ci si rende comunque conto che Ken, Joe, Jun, Jinpei e Ryu sono sempre gli stessi, semplicemente proiettati negli anni Novanta e con il look rifatto da uno Yasuomi Umezu un po' più 'modaiolo' del solito (anche se avevamo già apprezzato le sue stravaganze nei personaggi di **Polimar**). Già apparso in Italia in formato VHS, **Tecno Ninja Gatchaman** si segnala per la nuova edizione in DVD, che raccoglie in un unico disco tutti e tre gli episodi. Audio ricostruito in Dolby Digital 5.1, (ovviamente si può anche scegliere di ascoltarlo in lingua originale giapponese *ma* senza sottotitoli), le schede dei personaggi, una sezione informativa, schizzi di produzione mai visti prima e, dulcis in fundo, tutte le sigle originali giapponesi delle tre serie TV classiche. Il tutto per un bel tuffo in avanti... nel passato! **AB**

THE BIG-O act 1

1999, avventura, DVD regione 2, 25 min, ¥ 3.800, Emotion

Il suo nome è Roger Smith, e di mestiere fa il negoziatore, ovvero si occupa di tenere i contatti fra la malavita e le persone che hanno a che fare con essa. Tutti vorrebbero avere Roger come negoziatore perché è l'unico che riesca sempre ad avere la meglio sui criminali risolvendo le situazioni più difficili senza che i suoi assistiti perdano soldi inutilmente. In questo primo episodio Roger deve occuparsi di consegnare i soldi per il riscatto della figlia di un noto industriale rapita dall'organizzazione Megadeus. Naturalmente il nostro negoziatore è dotato di ogni genere di marchingegno, fra cui spicca il gigantesco robot Big-O, che utilizza contro i robot criminali. La storia si svolge a Paradaim City, dipinta come la cupa e opprimente Gotam City di *Batman*. Le analogie con *Batman* però non finiscono qui: infatti, sia la caratterizzazione dei personaggi sia le ambientazioni e le atmosfere sono similari a quelle che troviamo nella serie animata del famoso supereroe mascherato. A differenza di *Batman*, però, troviamo delle situazioni molto più adulte e violente. Le animazioni sono di pregevole fattura, dopotutto la Sunrise è da sempre sinonimo di qualità in questo senso, e i personaggi sono ben caratterizzati da Keiichi Satou. Anche le musiche sono piuttosto differenti rispetto a qualsiasi serie animata giapponese, e somigliano più a una colonna sonora di un film Hollywoodiano. Non male, anche se la presenza di Big-O smorza un po' la cupezza della storia. **AP**

rubriKappa

Ciao a tutti, diavoli e putti.
Questo mese sono stato surclassato dagli inquilini del piano di sotto, e dato che di voci di corridoio questa volta non ce ne sono, posso tranquillamente dedicarmi alle amenità che mi (vi?) piacciono tanto.
Allora, come dicono le anatre, eccoci *QUA*! E già che ci siamo, introduciamo una *sottorubrichéta* nuova, alias **Anime Alive**. Si tratta di un'evoluzione 'professionale' (diciamo così, va') di **Otaku 100%**: come sarebbero i personaggi di manga, anime e videogiochi interpretati da attori e modelle? E chi sarebbero i più adatti? Per questa volta, vi faccio vedere come una modella nipponica possa diventare incredibilmente adatta a interpretare la celeberrima **Mai Shiranui** di **Fatal Fury**, ovviamente con le debite modifiche apportate in computer grafica. Niente male, vero? Nei mesi prossimi vedremo altre strabilianti interpretazioni, ma nel frattempo potete confrontare la presente modella con il soggetto di **Miss Kappa**, e ricercarne tutte le somiglianze. Ci sono, vero? Va bene, espletate le pratiche pruriginose, commuoviamoci grazie a **Veramente Gaurro** alla vista di questo bel tramonto che pubblicizza un videogioco equestre del SegaSaturn, **Derby Stallion**: vi siete sempre chiesti come sarebbero le 'lacrime da manga' dal vivo? Ecco fatto. Ora potete finalmente provare a immaginarvi il signor Tendo di **Ranma 1/2** dal vivo. Entusiasmante, vero? E ora, per **Otaku Art** vi presento Yu Azuya, un'anime-sirena inviatami da **Giuliano Cerroni** senza una riga di presenta-

newsLetter

Cuori otaku solitari
La compagnia statunitense **Eternal Senshi Productions**, gestore dei siti www.eternalsenshi.net e www.sailor-starlights.com, ha annunciato il primo servizio internet per 'cuori solitari' dedicato esplicitamente agli appassionati di animazione giapponese al sito www.anime-love.com. I servizi che il sito offre sono un motore di ricerca per trovare tra gli associati le persone che corrispondono ai propri gusti, la navigazione attraverso tutto il database degli utenti, la possibilità di inserimento di foto e file sonori e una messaggeria anonima. **Anime Love** contiene anche altre sezioni curiose, fra cui quella specifica dedicata ai 'trucchi' per fare bella figura agli appuntamenti (trucchi da otaku, ovviamente) e il tutto è messo a disposizione dei membri maggiorenni gratuitamente, com'è buona regola di questo genere di servizi.

Sia come S.I.A.
Anime DVD Italia ha pubblicato quanto segue riguardo alla questione del sequestro in casa SIA (Emotion Video). Per dovere di cronaca, riportiamo il comunicato informale esattamente come appare in rete: "La Nostra Società è stata Improvvisamente sottoposta a un Rigido e quantomeno Esagerato controllo da parte delle Fiamme Gialle, controllo durato circa dieci giorni, e che si è rivelato essere una gran perdita di Tempo visto che è risultato Tutto In Regola, ma ovviamente, ci sono stati dei personaggi che hanno subito speculato sulla cosa e annunciato chissà quali catastrofi, cause e/o conseguenze. Comunque, conclusosi questo controllo, abbiamo ripreso la nostra regolare attività, e colgo l'occasione per Annunciare finalmente l'Uscita di **Mazinga Contro Goldrake** in DVD per il 28 di questo Mese..."

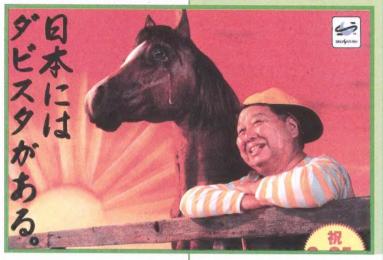
Digitando sul Core Fighter
Abbiamo già parlato dei *typing game*, videogiochi didattici che insegnano a imparare a scrivere in ideogrammi sui PC con sistema operativo nipponico. Una delle più nuove uscite relative a questo genere è disponibile a partire dal periodo natalizio nei negozi giapponesi, ed è dedicata a **Gundam**. Grazie a essa, il giocatore imparerà a utilizzare il complicatissimo metodo di scrittura sconfiggendo contemporaneamente i mobile suit di Zion nella Guerra di un Anno. Nel gioco i mobile suit sono riprodotti in pura grafica 3D e il software esiste sia in versione Windows che MacIntosh. Giapponesi, ovviamente.

Per chi si trova all'estero
La terza edizione dell'**Anime Marathon** si terrà dal 6 all'8 Aprile 2001 a Stoccarda, in Germania. Maggiori info al sito http://anime.no.tomodachi.de/html/marathon/.
E' stata inoltre annunciata la nascita di una nuova convention-evento legata ad anime e manga nel Regno Unito. La prima edizione di **Animecon UK** si terrà tra quasi un anno, dal 5 al 7 ottobre 2001, al Britannia Adelphi Hotel di Liverpool. Tutti i dettagli già disponibili al sito ufficiale http://www.animecon.org.uk.

OAV fatti a mano
L'ultimo numero del magazine giapponese "AX" contiene la notizia secondo cui la serie **Hand Made May**, ferma al decimo episodio, continuerà con un ulteriore episodio, ma solo in OAV, che sarà quindi distribuito solo per il mercato home video.

Newtype on the net
E' online il nuovo numero dell'edizione 'elettronica' di Newtype, visitabile al sito www.newtype-net.com. In questo numero: un articolo su **For the barrel**, in cui l'autore Gichi Otsuka rivela le caratteristiche dei personaggi della serie; nuove informazioni sul film di **Oh, mia Dea!**, con l'autore Kosuke Fujishima che parla del 'dietro le quinte' e racconta vari aneddoti della produzione, riportando inoltre alcune notizie sulla sua ultima creatura, **eX-D**. Sono poi presenti come al solito le risposte

zione... 'a Giuggiù! Che sta' a ffà? E presente-te, no? Vabbe', questo per dire che questa rubrica è dedicata *anche* ai vostri lavori originali, e non solo ispirati a personaggi già esistenti. E che succede a **Otaku 100%**? Vi siete

veramente gaurro

stancati? Mi avete riempito la scrivania per mesi, poi improvvisamente c'è stato un ammoscio generale... Oh, be', vorrà dire che avrò tempo per recuperarne qualcuna un po' datata, come quella che mi inviarono all'epoca di Noè **Mattia "Seiya" Galasso, Andrea "Taiki" Carraro** e **Filippo "Yaten " Quaglia**, che rappresenta la locandina del tour del loro gruppo musicofono **Three-Lights**. In questo caso accetto il fotomontaggio giusto perché è stato ufficializzato dall'affissione sui muri, ma in generale il 'premio nominale' va a chi si mette *sul serio* nei panni dei personaggi. Facciamo così, dato che la computer grafica vale solo metà rispetto a un costume vero e proprio, vi appioppo un 50%, ma dato che siete in tre e avete 'divulgato il verbo' su un palcoscenico, lo moltiplico in proporzione fino a conferirvi un bell'**Otaku 150%**. Visto come sono diventato cattivo?
Il vostro tremendo Kappa

ai lettori, i loro lavori, il corso di disegno e il sondaggio per stabilire quali saranno i contenuti del prossimo numero.

Wallpaper made in Bandai (ma a pagamento)
La Bandai ha annunciato l'apertura di un nuovo servizio per fornire 'wallpaper' per i desktop di PC Windows. Il servizio, che debutterà in rete il primo dicembre, permetterà ai fan di scaricare come sfondo per il proprio PC immagini originali di personaggi e mecha dalle varie serie Bandai (e quindi anche di **Gundam**). Ogni scaricamento, però, costerà 300 Yen (circa 6.000 lire). Fatevi i conti in tasca prima di iniziare!

Come si diventa difensori di anime e manga
E' iniziata la campagna iscrizioni all'A.D.A.M. (Associazione Difesa Anime e Manga) che cura questa rubrica e che opera in tutta Italia e Spagna. Chiunque fosse interessato a partecipare attivamente ad affermare che i cartoni animati e i fumetti non sono un sottogenere, può associarsi compilando il modulo che pubblichiamo in questo numero a pagina 128. Per maggiori dettagli sull'A.D.A.M., potete visitare il sito all'indirizzo http://www.adam.eu.org/.

Manga = cultura
Un documento ufficiale del ministro dell'educazione giapponese ha recentemente posto l'accento sull'importanza del manga nella cultura nipponica. Il documento conclude che "il manga dev'essere riconosciuto come un'importante forma dell'espressività moderna" affermando che i manga coprono ormai il 40% di tutto il mercato editoriale giapponese per circa il 20% del valore venduto. Lo stesso documento menziona anche la vasta presenza di mostre di manga nei musei d'arte e il gran numero di corsi di studio a tutti i livelli sull'arte fumettistica e i suoi vari aspetti.

In collaborazione con A.D.A.M. Italia
http://www.adam.eu.org/it

otakuArt

Otaku 100%

missKappa

Natale in Giappone

Come ogni inverno, il periodo più ricco di feste di tutto l'anno è in arrivo. Una delle feste più attese, per un motivo o per l'altro, è il Natale, e agli occhi di un giapponese vi posso garantire che tutta quella gente che va in giro con le caratteristiche scatole di panettoni e pandori (quasi come se fosse un obbligo) appare come qualcosa di bello e pazzesco al tempo stesso.

Spesso mi viene chiesto com'è il Natale in Giappone. Be', per quanto ci riguarda, l'aspetto religioso della festività è praticamente ignorato, mentre viene valorizzato quello commerciale. Non si tratta di scarsa sensibilità, ma di cultura: la maggior parte dei giapponesi è buddista, e solo pochi di loro sono cristiani; anzi, prima di tutto penso che quello giapponese sia un popolo piuttosto lontano dall'avere un forte senso religioso, e di conseguenza ci sono poche festività indigene che possono essere 'sfruttate' commercialmente. A parte il Natale, una delle feste che provocano un gran movimento commerciale in Giappone è San Valentino, giorno in cui – come capita durante la 'frenesia del panettone' italiana - le ragazze giapponesi comprano quintali di cioccolatini: il 14 febbraio è considerato infatti il giorno in cui le ragazze *possono* confessare il loro amore ai ragazzi! Sicuramente l'avrete visto rappresentare decine di volte in ogni anime o manga. Il Capodanno funziona praticamente nello stesso modo ovunque, quindi posso tranquillamente evitare di descrivervelo. Anche da noi esistono poi la Festa del Papà - terza domenica di giugno - e della Mamma - seconda domenica di maggio - (a cui si aggiunge anche quella dei Nonni -15 settembre -), ma non sono così efficaci dal punto di vista commerciale. Mi sembra che in Giappone manchino le feste in cui ci si scambiano i regali, per cui i commercianti sfruttano al massimo quelle poche occasioni importate dall'Occidente.

Comunque sia, il periodo natalizio è molto bello anche in Giappone. Tutte le strade delle grandi città vengono decorate, si sentono dappertutto le musichette natalizie, e tutti fanno a gara a chi acquista più regali. Il Natale in Giappone differisce però per almeno altri due motivi da quello... originale: viene vissuto prevalentemente come una festa per *fidanzati*, e dato che da noi non esiste una tradizione storica legata all'evento, anche i dolciumi sono parecchio diversi. Questo, ovviamente, non significa che non siano belli da vedere o buoni da mangiare... Tutt'altro! Alcuni anni fa, quando l'economia giapponese era al massimo della sua prosperità, le coppiette di fidanzatini prenotavano una camera con una bella vista notturna anche con un anno di anticipo pur di passare una notte romantica. O meglio, in genere era la ragazza che pretendeva questo, e il ragazzo pagava. Oppure, i ragazzi ancora *single* ne prenotavano una sperando per quel periodo di riuscire a trovare una ragazza!

Per questo motivo gli alberghi di lusso erano sempre completi la notte di Natale. Provate ora a immaginare che in *ogni camera* c'era una coppietta che stava facendo l'amore all'unisono con altre migliaia: spettacolare o ridicolo? E il prezzo per la festa di Natale? Assolutamente esagerato, e 'compresa nel prezzo' era anche prevista una cenetta romantica in un ristorante francese o italiano (non ho mai sentito che si festeggiasse in coppia in un ristorante tedesco o americano). Ovviamente questo modo di festeggiare sta sparendo per via del fatto che i giovani d'oggi hanno le tasche un po' più vuote dei loro predecessori, e a quanto pare ora vengono preferite feste più casual fra amici. Meno male. Riguardo alla cena di Natale, forse per via della grande campagna pubblicitaria effettuata dalla catena di fast food Kentucky Fried Chicken, mangiamo spesso il pollo. E' evidente che questa abitudine è stata importata dall'America, anche se non sono sicura che in America si mangi il pollo a Natale, dato che il giorno del Ringraziamento si mangia il tacchino... Comunque sia, giuro che è buono. Ma, cosa paradossale, per mangiare i loro polli fritti di Natale ci vuole nientemeno che la prenotazione! I fortunati portano scatole colme di pollo fritto a casa, come se fosse obbligatorio (e qui torniamo alla regola del panettone). Poi non si può rinunciare a una torta natalizia, ma anche per questo, se vuoi mangiare una torta fatta bene con la crema fresca, ci vuole un'altra prenotazione. Mi sembra che ai giapponesi piaccia organizzare tutto in anticipo.

I regali per i bambini sono indispensabili. Anche in Giappone, fino a una certa età i più piccoli credono a Babbo Natale, e quindi si sforzano di essere più buoni per ricevere quello che hanno chiesto. Anche se i genitori non parlano di questa festa, i bambini ne vengono a conoscenza dalla TV, dagli amici e soprattutto dalla pubblicità martellante e dalle montagne di giocattoli accumulati in tutti i grandi magazzini apposta per il Natale. Per quanto riguarda gli adulti, i regali si scambiano principalmente fra fidanzati. E' una cosa particolare, ma forse i giapponesi non tanto giovani si vergognano un po' di fare regali al prossimo, quindi sfruttano le tradizioni occidentali per uscire dal-

Si aggiorna mensilmente la nostra classifica, grazie alle vostre segnalazioni. Entrate a visitare i siti che vi presentiamo, e votate quello che preferite inviando una e-mail a: info@kappanet.it. Ma se volete segnalarci nuovi siti da promuovere su queste pagine non esitate a farlo, la famiglia degli otaku sul web cresce di giorno in giorno, e non vogliamo dimenticarci di nessuno!

1 www.comicsplanet.com
2 http://drivemagazine.net
3 www.otakuitalia.com
4 www.wangazine.it
5 http://www.starcomics.com
6 http://www.stanza101.com/re18.htm
7 http://go.to/otakuland
8 http://space.tin.it/lettura/lunali
9 http://digilander.iol.it/giggsy/
10 http://go.to/shoujo

E continuiamo con altri siti in ordine casuale, che potranno entrare in classifica su **Kappa Magazine** grazie ai vostri voti!

Italiani:
http://go.to/jiro
http://go.to/piccolo82
www.geocities.com/hikurayuki
www.karawari.com/newteam
www.geocities.com/silveryooko
www.naar.net
www.pentaclegroup.net/kall
members.xoom.it/dashkappei
www.videogirlai.mangaitalia.it
http://fly.to/mondomanga
http://www.geocities.com/toki_tonight
http://digilander.iol.it/kodocha
http://go.to/souryo
http://utenti.tripod.it/anisoldier/arma.htm
http://web.interpuntonet.it/zpaolo
http://venus.spaceports.com/~katy
http://web.infinito.it/utenti/a/animanganetgate/

E se volete un bel sito commerciale...
www.hunter.it

no vecchio (e per preparare la festa di Capodanno), che perfino i panciuti e statici professori cominciano a darsi da fare. E questa immagine non è né romantica né piacevole. E così è stato 'importato' il Natale, che ha dato un colore nuovo al nostro dicembre.

Uno dei miei ricordi natalizi più intensi è legato a una torta. Quand'ero piccola, le mie nozioni riguardanti la ricorrenza arrivavano al farmela ritenere semplicemente il compleanno di qualche personaggio religioso importante. Il fatto che il *mio* compleanno sia subito prima di Natale, però, mi faceva apparire tutto il resto in secondo piano. Il problema è che non si trovava quasi mai una torta di compleanno perché tutte le vetrine delle pasticcerie erano dedicate unicamente al Natale. La volta che andai a cercarla insieme alla mamma, una commessa ci disse che le torte di compleanno non venivano preparate in quel periodo (?!), ma se avessimo acquistato una di quelle in vendita, avremmo potuto togliere la targhetta e usarla lo stesso. Da notare che su tutte le torte in vendita appariva la scritta in lingua inglese, ma perfettamente comprensibile "Merry Christmas".

l'imbarazzo.

L'albero di Natale si trova più spesso nelle famiglie in cui ci sono dei bambini. Ce n'è uno anche a casa mia, ma lo tiravamo fuori solo quand'ero piccola. Ormai è completamente dimenticato, poverino. I presepi non sono diffusi, probabilmente perché sono legati alla religione cristiana molto più di ogni altra tradizione natalizia. L'origine dell'albero di Natale, per esempio, non è cristiana.

Insomma, a quanto pare in Giappone sfruttiamo il Natale per fare festa e andare a comprare regali, ma forse serve più che altro a caratterizzare il mese di dicembre. Da noi le quattro stagioni (e i singoli mesi) vengono caratterizzati da diversi eventi, fra cui anche fenomeni naturali. Per esempio, febbraio è il mese del prugno perché in questo mese fiorisce; lo stesso dicasi per il pesco di marzo e il ciliegio di aprile. Poi ci sono le ricorrenze: in gennaio (c'è bisogno di dirlo?) si festeggia l'anno nuovo e in agosto la festa dei morti, in cui si ritiene che le anime dei defunti tornino in questo mondo. Ottobre è invece considerato il mese più adatto per ammirare la Luna piena. Anch'io penso che sia una ricorrenza piuttosto bella, benché il giorno migliore per vederla in cielo sia il 12 settembre. Dicembre, invece... Il suo nome antico è *Shiwasu*, che letteralmente significa 'anche i professori corrono': con questo si intende dire che la gente è talmente impegnata e che ci sono così tante cose da fare per finire l'an-

E così quell'anno ho festeggiato il mio compleanno senza torta. E magari me la sono pure presa con 'quel tizio straniero' il cui compleanno era più importante del mio.

Perciò, il Natale di quest'anno lo passerò come al solito a casa mia, in Giappone, bevendo un sacco di sake e mangiando pesce crudo con i miei. Buone feste a tutti!

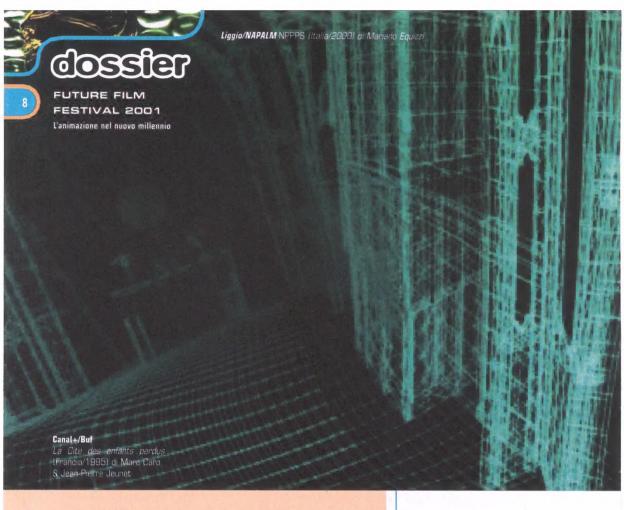
Shoujo Italian Fan Club

http://go.to/shoujo

Nato nel 1998 come mailing list, diffonde il proprio 'shoujo-pensiero' sul web a partire dal settembre 1999. Lo scopo è quello di creare un grande archivio in italiano sugli shoujo manga: l'impresa è ardua, la situazione cartacea degli shoujo sembrava riflettersi anche sulla rete, ma non è così. Cominciano le prime recensioni, i primi dossier, ed esplode per prima sul nostro sito la Mars mania... Una crescita costante nei contenuti, nella grafica e un aggiornamento continuo ha fatto sì che lo Shoujo Italian Fan Club sia ora il primo grande web-archivio in Italia (e in italiano, ovviamente) sugli shoujo manga! Il sito è diviso in molte sezioni e rubriche: in *Recensioni* c'è il nostro archivio principale, in cui parliamo degli shoujo che leggiamo anche in Italia e di quelli a noi 'sconosciuti', dando vita a un gigantesco archivio (unico in Italia). Ma le rubriche sono delle vere e proprie colonne portanti del sito, a dimostrazione del fatto che su questo affascinante mondo tanto si può dire e tanto se ne dirà: in *Short* si parla 'in breve' di shoujo manga di cui si hanno pochissime informazioni, ma che riteniamo comunque validi per apparire sul sito. In *Cult* c'è un elenco esauriente e completo su tutti gli shoujo (in versione cartacea e animata) apparsi in Italia. La classifica degli shoujo più venduti in Giappone è in *Hit List*, mentre le curiosità più interessanti dal mondo della rete e non (sempre a tematica shoujo) sono presenti in *Stuff* (rubrica dove, tra l'altro, abbiamo parlato per primi delle numerose citazioni che la Souryo fa nel suo Mars). Ma non mancano le notizie dal mondo delle tv e della carta stampata: in *News* si parla proprio di questo! Un contatto diretto con i visitatori del sito è invece possibile grazie a *Talk Shoujo*, una sorta di 'posta' dello Shoujo Italian Fan Club. *Gallery* è lo spazio dedicato alle immagini più belle dal mondo degli shoujo: finora sono disponibili immagini di Kazumi Ohya e Naoko Takeuchi (con PQ Angels e un artbook di Sailor Moon), ma presto questo archivio verrà ampliato. La pagina della Mars Petizione è quella che forse più di ogni altra cosa ha fatto conoscere lo Shoujo Italian Fan Club: stiamo raccogliendo infatti (grazie anche all'appoggio di altri siti) il maggior numero di nominativi possibili per chiedere una lettura mensile delle straordinarie avventure di Rei e Kira! E come ogni sito che si rispetti, abbiamo uno spazio per parlare della *Mailing List* (dove si può chiacchierare sugli shoujo in santa pace e ci si può iscrivere gratuitamente... siamo già più di 100), quello dedicato ai *Link* e al *Guestbook*! Lo Shoujo Italian Fan Club si avvale anche di preziosi e insostituibili collaboratori: Fabio e Aldo! Ma lo scopo del sito è quello di crescere ulteriormente, e di farlo conoscere sempre di più per sostenere il mondo degli shoujo manga, che io e i miei collaboratori (ovviamente) adoriamo! Sono contento di essere giunto fino a questo punto: più di 11.000 visitatori in un anno (considerando che nei primi mesi eravamo poco conosciuti), tantissimi complimenti ricevuti dai manga fan, e la soddisfazione di veder ricompensati mesi e mesi di 'piacevole' fatica ! Ma non voglio perdermi in chiacchiere, tanto c'è da fare e tanto farò e faremo: presto sul sito appariranno nuove interessanti rubriche, e spero di avvalermi di nuove collaborazioni per continuare a crescere! Grazie Kappa boys (aspetto un vostro prezioso giudizio sul sito) per l'opportunità offerta allo Shoujo Italian Fan Club!

Dimitri Cocciuti (e-mail frasimon@tin.it)

Liggio/NAPALM NPPPS (Italia/2000) di Mariano Equizzi

Canal+/Buf
La Cite des enfants perdus (Francia/1995) di Marc Caro & Jean-Pierre Jeunet

Buf Hollywood

Liggio/NAPAL *AgentZ* (Italia/1999) di Mariano Equizzi

Da venerdì 19 a martedì 23 gennaio 2001 si svolge presso la Multisala Nosadella (Via Nosadella, 19/21 - Bologna) la terza edizione del **Future Film Festival - Le Nuove Tecnologie Del Cinema d'Animazione**, unico evento italiano dedicato alle produzioni d'immagini realizzate con le nuove tecnologie informatiche. Il Festival ha il contributo della Fondazione Cassa di Risparmio di Bologna e il patrocinio di: Regione Emilia Romagna, Coordinamento Europeo dei Film Festival, Rappresentanza in Italia della Commissione Europea, Parlamento Europeo Ufficio per l'Italia.

La manifestazione, diretta dall'illustratrice e critica d'arte Giulietta Fara e dal giornalista e critico cinematografico Andrea Romeo, ha l'intento di individuare i percorsi e le sperimentazioni più interessanti all'interno della produzione d'immagini digitali. Punti di forza del Festival sono le proiezioni d'anteprime e retrospettive accompagnate da incontri con gli autori, analizzando la linea di confine che accomuna il digitale con l'animazione tout court, e dando visibilità a nuove tecnologie oltre che a nuovi linguaggi.

Simbolo della terza edizione del **Future Film Festival** è Biancaneve, una scultura creata per l'occasione dai noti designer Alessandro Mendini e Massimo Caiazzo, presenti il primo giorno al FFF. Biancaneve è un pezzo unico pensato come simbolo di pace, con una profonda memoria cromatica, poiché riassume in sé tutti i colori. Il nome vuole essere anche un

omaggio al primo lungometraggio d'animazione realizzato dalla Walt Disney nel 1937, di cui sono anelli di congiunzione i sette nani presenti nell'opera: un gioco sui numeri dell'animazione e sui segni della contemporaneità occidentale.

Il **FFF** si apre quest'anno con il **Future Film Short**, sezione non competitiva dedicata ai cortometraggi d'animazione digitale o che contengono effetti digitali, con una selezione di prodotti provenienti da tutto il mondo. All'interno della sezione una novità eccezionale: la presentazione in anteprima mondiale della prima puntata della serie **Tony e Maria**, realizzata in flash dal grande autore italiano Bruno Bozzetto e interamente prodotta dal Future Film Festival per Internet. **Tony e Maria** è una serie in dodici episodi di tre minuti ciascuno che, con il tratto ironico di Bozzetto, attraversa i diversi generi cinematografici.

La retrospettiva quest'anno è dedicata alla fantascienza con la sezione **Space Anime 2001**, lo spazio 'visto con gli occhi a mandorla', attraverso una rassegna d'episodi e film d'animazione giapponesi: da **Capitan Futuro** a **Cowboy Bebop**, fino agli ultimi prodotti con effetti digitali. Dopo l'approfondimento sulla figura del robot effettuata nella manifestazione del 2000, il festival compie una vera e propria odissea alla scoperta di nuovi territori inventati dalla fantascienza spaziale giapponese, che tanto ha influenzato l'immaginario occidentale. All'interno di **Space Anime 2001** è dedicato un omaggio al manga-ka Reiji Matsumoto, autore tra gli altri dell'intramontabile **Capitan Harlock**. Completa idealmente questo viaggio nella fantascienza spaziale **Forbidden Planet** (1956), opera che ha fatto la storia di questo genere.

Il Giappone è ancora protagonista di due novità straordinarie: **My Neighbors the Yamadas**, l'ultimo lavoro di **Isao Takahata** dello studio Ghibli, prestigiosa società giapponese che produce animazione d'autore. **My Neighbors the Yamadas** è una critica al modello di vita occidentale e rivaluta le tradizioni e il concetto di famiglia nella cultura giapponese. Accanto a questo, in anteprima nazionale **Jin Roh**, che ha come sfondo le cupe atmosfere delle fogne metropolitane, film d'animazione prodotto da Mamoru Oshii, autore del famoso **Ghost in the Shell**.

Toei Doga *Capitan Futuro* (Giappone/1978)

Osvaldo Cavandoli *La linea*

PDI *Gas Planet* (USA/2000) di Eric Darnell

Altro importante omaggio è quello che il **FFF** fa al grande disegnatore **Osvaldo Cavandoli**, ospite della manifestazione insieme alla sua terribile, litigiosa e indimenticata **Linea**, di cui potremo rivedere le divertenti disavventure in una sezione a lui dedicata. Di Cavandoli il **FFF** ha inoltre 'riscoperto' una produzione semisconosciuta dei primi lavori, realizzati per spot pubblicitari prodotti dall'artista con la tecnica del *passo uno*.

Il mondo di Internet ha un ruolo importante nel **FFF** del nuovo millennio, anche in virtù della collaborazione con Lycos, partner Internet del Festival e main sponsor del **Future Web Festival**: sezione nata quest'anno e dedicata alle maggiori e più interessanti produzioni di siti Internet, cortometraggi in flash, streaming, musica on line, grafica web, ovvero tutto ciò che è immagine e intrattenimento on line. Lycos seguirà le cinque giornate di programmazione e darà al pubblico la straordinaria possibilità di confrontarsi sulle questioni più varie, comunicando in tempo reale attraverso il web con i protagonisti di questa edizione, creatori di cartoni animati e di prodotti digitali del futuro. Inoltre, collegandosi a www.futurefilmfestival.com, sito ufficiale del **Future Film Festival**, è possibile avere tutte le informazioni sul festival, oltre alle news e ai trailer più aggiornati nell'ambito del cinema d'animazione e delle tecnologie digitali.

Il sito del Festival sta diventando ormai un vero e proprio punto di riferimento per tutti gli appassionati di animazione e digitale, tanto che attorno al Festival si sta formando una sorta di *FFF Digital Community*. Il Future Web Festival offre, inoltre, largo spazio ai festival che si svolgono su Internet, e che hanno al loro interno una competizione di cortometraggi realizzati in digitale, con effetti speciali, in flash. Tanti i festival che ospitano e premiano produzioni per il web, e il **FFF** ha scelto di diventare la sede 'fisica' in Italia di queste prestigiose realtà della rete. D.Film, Fifi, Flash Film Festival, the Webby Awards, Pirelli International Award saranno infatti a Bologna per presentare le novità nel campo della rete e dei più innovativi prodotti per l'animazione sul web.

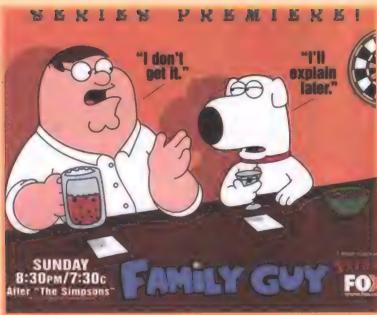
Di alto profilo anche gli incontri con i maggiori esperti di digitale come James Ford Murphy, supervising animator della casa di produzione americana Pixar Animation Studios (che ha realizzato tra gli altri **Toy Story** e **Toy Story 2**), che presenta il nuovo cortometraggio **For the Birds** e il *making* dello stesso. La casa di produzione Industrial Light & Magic di George Lucas presenta in anteprima italiana i *making* dei film **Perfect Storm** e **Galaxy Quest** e alcune pubblicità realizzate negli ultimi anni; insieme a questi è presentato anche il cortometraggio sperimentale **Sincronicity**, sempre in anteprima italiana, dallo stesso regista Hans Uligh.

E' presente inoltre la statunitense Pacific Data Images, storica casa di produzione che ha realizzato tra gli altri il film **Il Principe d'Egitto** e **La Strada per Eldorado**, rappresentata da Jane Hartwell, direttrice della produzione di **Shrek**, ultimo lavoro attualmente in produzione. Infine la francese Buf, una delle più importanti società che sviluppa la lavorazione di effetti in 3D per il cinema e la pubblicità, mostra i suoi ultimi prodotti, tra cui le pubblicità per Nike, Kenzo, e per i film **Fight Club** e **The Cell**.

Per tutti gli appassionati di cartoni animati, l'atteso ritorno della sezione Il futuro dei **Toons**, di cui fanno parte le proiezioni, in collaborazio-

Aardman Animations Ltd./Dreamworks Galline in fuga *(USA/2000) di Nick Park & Peter Lord*

Buf Nike

Buf Kenzo

ne con Italia 1, di grandi eventi legati ai cartoon più famosi, tra cui l'anteprima della puntata pilota di **Batman of the Future**, la nuova serie ispirata al mitico eroe-pipistrello, portato sullo schermo dalla Warner Bros. In programma ci sono anche **I Griffin**, **Dottor Slump e Arale**, **Dragon Ball GT**, **Duckman** e altre ancora. Chiuderà idealmente questa sezione del FFF2001 la Notte dei **FantaSimpson**, in cui saranno presentate le avventure più epiche della bizzarra famiglia. Nel corso della serata, realizzata in collaborazione con Italia 1, saranno proiettati i cinque episodi più belli di tutta la serie de **I Simpson**; le puntate saranno scelte su Internet direttamente dagli appassionati, che potranno votare i loro preferiti dal 1° dicembre sul sito del festival.

Al **FFF** è presente anche lo statunitense John Coven, stimato story board artist che collabora con Bryan Singer fin dai tempi de **I soliti sospetti** e ha realizzato gli story board del nuovo **X-Men**. Coven ha collaborato, tra gli altri, anche con Wim Wenders (**The Million Dollar Hotel**), Bruce Bersford e Ben Stiller. Testimonianza viva della sua opera durante i giorni del Festival, una mostra con le tavole originali create da Coven per **X-Men**.

Per il secondo anno al **FFF** sarà nominato un vincitore per il **Digital Award**, concorso rivolto alle opere italiane, per dare uno sguardo, attraverso i lavori di casa nostra, alla ricerca di spunti creativi. Una giuria - composta dagli straordinari ospiti del **FFF** - consegnerà il Future Film Festival Digital Award, primo premio dedicato alle produzioni italiane di effetti speciali digitali per sigle tv, pubblicità, videogames, videoclip. L'evento è realizzato in collaborazione con Alias Wavefront – Silicon Graphics.

Il festival ha inoltre il piacere di presentare al grande pubblico il talento di Mariano Equizzi, giovane regista palermitano. Equizzi è autore di opere sperimentali, che seguono il filone fanta-scientifico dei film realizzati dalle grandi case di produzione americane con ampio uso di effetti speciali, ma con una particolare attenzione alla cultura cyberpunk, underground e inaspettati risvolti noir e comici.

Il **FFF** ospita nel suo programma la cerimonia di premiazione dei Gold Pixel, una sorta di 'oscar del digitale' che nasce nel 2001 con l'intento di segnalare i più importanti risultati nel campo dell'animazione digitale e degli effetti speciali per i film live. La giuria sarà composta dagli stessi navigatori della rete che, collegandosi al sito www.goldpixel.com, dal 1° dicembre prossimo potranno indicare tra i film nominati le loro preferenze nelle seguenti categorie: Miglior film d'animazione digitale, Migliori effetti speciali per un film live, Migliori effetti digitali in un film d'animazione, Migliore scena digitale in un film live, Miglior ambiente digitale, Miglior attore/attrice digitale, Migliori titoli di testa digitali, più un premio speciale per la Migliore serie animata con effetti digitali.

Per info: tel. 051 2960664 fax 051 6567133
e.mail: fffinfo@clarence.com
www.futurefilmfestival.com

a volte ritornano

Rieccoci di nuovo qui a parlare di vecchi fumetti e vecchi cartoni animati. l'universo robotico ha sempre affiscinato e affascina ancora il mondo dell'animazione nipponica, infatti, percentualmente parlando occupano una fetta assai consistente del mercato dell'animazione. In Italia, l'invasione tanto demonizzata degli anni Settanta, ha portato un incredibile numero di cartoni animati che hanno saputo conquistare un grosso pubblico di ragazzini che, affascinati dal primissimo *Goldarke* (Ufo Robot Grendizer), hanno continuato a seguire le avventure dei 'cugini' *Mazinga*, *Jeeg* e compagni, inducendo le televisioni, private e non, a importare massicciamente prodotti del Sol Levante.

Daiku Maryu Gaiking (Il grande drago volante Gaiking), Toei Doga, 44 episodi, trasmessi dal 1976 al 1977. Sanshiro Tsuwabuki, un giovane giocatore di baseball dal tiro veramente micidiale, viene reclutato per pilotare un gigantesco robot: il Gaiking. Prima di trasformarsi nel potente automa, questo si presenta come la testa di un enorme drago spaziale, che al suo interno ospita un vero e proprio equipaggio formato dai più svariati personaggi, fra i quali anche Midori Fujiyama, una ragazza aliena adottata dal professore della base. I nemici sono rappresentati dal popolo di Zela, un tempo pacifico, che a causa di una catastrofe naturale è stato costretto a rifugiarsi nel sottosuolo, affidando la propria vita completamente alle macchine. La loro società, con il passare del tempo, ha assunto sempre più un aspetto militarista. Fra le due opposte fazioni inizia così una tremenda guerra. Il soggetto originale è di Go Nagai e della Dynamic Productions, che però non compaiono nei credits.

Ufo Senshi Diapolon (Guerriero UFO Diapolon) prodotto dalla Eiken in 47 episodi e trasmesso tra il 1976 e il 1977. Takeshi è un piccolo orfano che forma una squadra di rugby assieme ai compagni d'istituto. Un giorno, alla fine di un incontro, mentre il protagonista è solo sul campo le nuvole si aprono e appare un lucente cavaliere su un destriero alato, che punta la spada sul petto di Takeshi. Il ragazzo cade privo di sensi; al suo risveglio, nel punto in cui era stato toccato, all'altezza del cuore, appare un simbolo a forma di sole. Le vicende lo portano presto a scoprire di essere il figlio del re del pianeta Apolon, messo in salvo sulla Terra per scampare a una sicura morte: nella sua patria natale era infatti scoppiata una tremenda guerra a causa del 'cuore d'energia', scoperto dal re e in grado di sprigionare un'immensa quantità d'energia. Prima di morire, il re aveva nascosto la chiave nel petto del figlio. Grazie a questa il ragazzo, assieme ai compagni terrestri, piloterà il potente robot Diapolon, formato da tre differenti automi: Edda, Trangu e Legga. Dopo innumerevoli scontri, Takeshi riuscirà a liberare il suo pianeta dagli usurpatori e la madre, la regina, dalla prigionia. La storia è opera di Tetsu Kariya e di Shigeru Tsuchiyama.

Chodenji Robot Combattler V (Il robot super elettromagnetico Combattler V, in Italia semplicemente *Combatter*) prodotto da Soeisha per Toei Co in 46 episodi trasmessi tra il 1976 e il 1977 -. Aoi Hyoma, Naniwa Juzo, Nishikawa Daisaku e il piccolo Kita Kosuke sono quattro giovani terrestri dalle straordinarie capacità fisiche e mentali, che vengono rapiti dal prof. Nanbora per essere addestrati alla guida del robot elettromagnetico Combattler V. Chizuru, figlia del professore, si unisce ai protagonisti che, dopo essersi inizialmente opposti al pericoloso progetto, assieme affronteranno gli attacchi dell'esercito della stella Cambel. Il generale nemico Garuda inizialmente si batte contro il gruppo terrestre ma in seguito, spinto dall'amore, aiuterà il team del Combattler fino al sacrificio della vita.

Sempre da un'idea originale di Go Nagai e sempre prodotto dalla Toei Doga, nasce **Ufo robot Grandizer** (in Italia *Atlas UFO Robot*), una serie animata in 74 episodi, trasmessa dal 1975 al 1977. Nella lontana stella Fleed si sta combattendo una dura guerra. I soldati del malvagio re Vega attaccano la popolazione indifesa per sottometterla: la stella Vega, infatti, sta morendo e per le migliaia di abitanti, l'unica speranza di vita è emigrare su un altro pianeta. La stella Fleed viene annientata dalle forze nemiche e il solo sopravvissuto al massacro è il principe Duke, che a bordo del Grendizer raggiunge la Terra e viene adottato dal professor Umon. La minaccia aliena continua e, reso presto inabitabile il pianeta conquistato, re Vega decide di rivolgere le proprie mire verso la terra. Daisuke (nome terrestre di Duke) si prepara così a difendere il nostro pianeta dalla grave minaccia, con l'aiuto dei suoi compagni Koji Kabuto, pilota del Double Spacer, Hikaru Makiba, a bordo del Marine Spacer, e la sorella Maria Grace Fleed, creduta morta, che guiderà il Drill Spacer. La battaglia è dura, ma la vittoria finale spetterà ai nostri eroi e, una volta terminata la guerra, Duke e Maria torneranno sul loro pianeta natale che sta nascendo a nuova vita per aiutarlo a rifiorire.

Clone del più famoso **Tetsuwan Atom** e nato con chiari scopi emulativi del fenomeno innescato precedentemente, nel 1977 vede la luce la serie prodotta da Toei Doga in 27 episodi di **Jetter Mars** (in Italia ribattezzato *Capitan Jet*). Jetter Mars è un piccolo robottino che vive comportandosi spesso come un essere umano e che viene coinvolto in disparate avventure assieme alla sua amica robot Miri. Ideata dallo stesso Osamu Tezuka come remake a colori di **Tetsuwan Atom**, la serie non riceve particolari consensi e termina in sordina con il ventisettesimo episodio.

La Toei Doga si conferma sempre di più come maggiore produttrice di cartoni animati, e **Wakusei Robot Danguard Ace** (Il robot planetario Danguard Ace), in 56 episodi, si aggiunge alla già nutrita lista e vede la luce nel 1977.
Il consigliere Doppler dichiara guerra alla Terra e parte alla conquista di Prometeo, fantomatico decimo pianeta del sistema solare dalle caratteristiche assai simili a quelle del nostro. Per scongiurare il pericolo, i terrestri costruiscono Danguard Ace, un robot gigante in grado di sconfiggere il nemico che viene pilotato da Takuma Ichimonji. Scelto dopo duri allenamenti dal capitano Dan, un misterioso uomo dalla maschera di ferro - in realtà padre di Takuma, da lui creduto morto -, il protagonista inizia una

lunga guerra che vedrà i buoni ancora una volta vincitori. Alcuni grandi artisti prendono parte alla serie sceneggiata da Reiji Matsumoto; fra i tanti è bene citare Tomoharo Katsumata alla regia e il grande Shingo Araki al character design.

Chodenji Machine Voltes V (La macchina super elettromagnetica Voltes V in Italia *Vultus 5*), prodotto da Nippon Sunrise per Toei Co. in 40 episodi trasmessi ta il 1977 e il 1978. I tre fratelli Kenichi, Daijiro e Hiyoshi Go pilotano assieme a Ippei Mine e a Megumi Oka il gigantesco robot Voltes 5 per sconfiggere l'esercito del pianeta Boazan, deciso a conquistare la Terra per accrescere il suo dominio galattico. Li guida il principe Hainel, che si rivelerà poi fratello dei tre membri dell'equipaggio terrestre, il cui padre era un extraterrestre sceso sul nostro pianeta anni prima.

Muteki Chojin Zanbot 3 (Zanbot 3, l'invincibile superuomo), anch'esso prodotto da Nippon Sunrise in 23 episodi trasmessi in Giappone tra il 1977 e il 1978. Gli ultimi discendenti di una razza extraterrestre si rifugiano sulla Terra dopo la distruzione del loro pianeta a causa del perfido Gaizoku. La stessa minaccia non tarda ad arrivare anche sul nuovo pianeta e i terrestri, resi furiosi dalla paura, accusano i discendenti degli alieni di essere responsabili dell'attacco. Questi ultimi non si scoraggiano e, recuperate le astronavi con le quali i loro antenati erano scesi sulla Terra - e con esse il robot gigante Zanbot 3, formato da tre mezzi rispettivamente guidati dal piccolo Kappei e dai suoi cugini Uchuta e Keiko - si scagliano contro i mostri meccanici di Gaizoku. La serie ben presto assume risvolti drammatici: i nemici crudeli e cinici non esitano a collocare ordigni esplosivi all'interno dei corpi dei loro prigionieri, che poi liberano facendoli esplodere quando più li aggrada. Il finale è tragico: Uchuta e Keiko muoiono lanciandosi volontariamente contro il nemico, a bordo dei loro mezzi semidistrutti, e la stessa sorte toccherà agli altri membri delle famiglie e delle loro astronavi. Gli unici superstiti saranno Kappei e le donne aliene, che verranno messi in salvo prima dell'impatto. Così termina la tragica serie supervisionata alla regia da Yoshiyuki Tomino e che vanta la presenza al character design di Yasuhiko Yoshikazu, gli autori che porteranno al successo, nel 1979, *Kido senshi Gundam*.

Muteki Kojin Daitarn 3 (Daitarn 3, l'invincibile uomo metallico, in Italia *Daitarn 3*). Prodotto da Nippon Sunrise in soli 40 episodi che furono trasmessi fra il 1978 e il 1979. Il prof. Haran, membro di una colonia terrestre su Marte, crea Don Zauser, un potente essere meccanico dotato di coscienza propria che prende presto il sopravvento trasformando gli uomini della base in Meganoidi, cyborg sotto il proprio controllo. I nuovi soldati provocano morte e distruzione, e il solo superstite è Banjo, figlio del prof. Haran, che fugge sulla Terra a bordo del robot Daitarn 3. Don Zauser decide di trasformare anche gli abitanti del nostro pianeta in Meganoidi, ma Banjo, con l'aiuto delle bellissime Reika e Beauty, del fido maggiordomo Garrison e del piccolo Toppo, si oppone ai potenti generali nemici, in grado di trasformarsi in giganteschi robot.

Mirai Robot Daltanias (Daltanias, il robot del futuro, in Italia *Daltanious*), Nippon Sunrise per Toei Co., realizzato in 47 episodi immessi nel circuito televisivo nipponico tra il 1979 e il 1980.
Giappone, giorni nostri: un popolo alieno attacca la Terra provocando morte e distruzione in tutto il globo; le città vengono rase al suolo e a guardia di esse è posto un gigantesco automa. La restante popolazione terrestre vive di espedienti in fatiscenti baraccopoli, i ragazzi imparano precocemente a ottenere cibo mediante

piccoli furti ai danni di strozzini e profittatori. Kento, Danji, Sanae, Mita, Tanosuke, Jiro e Manabu fanno parte di una di queste bande. Durante una fuga tra i boschi Kento inciampa e

finisce in una strana caverna; insieme ai suoi amici scoprirà presto che si tratta dell'ingresso di una vera e propria base spaziale comandata dal professor Earl, fuggito sulla Terra dopo la conquista del suo pianeta. Il professore affida la difesa della Terra a Danji e Kento, rispettivamente alla guida dell'astronave Gumper e del robot Atlas, che sono in grado di unirsi al leone meccanico Beralios per formare il potente Daltanias. Beralios, disperso durante l'atterraggio di Earl sulla Terra, viene richiamato improvvisamente da Kento quando, attaccato dai malvagi Akron, il ragazzo sprigiona una potente croce di luce. Il potere del protagonista permette al vecchio professore di riconoscere in lui Harlin, discendente dell'antica dinastia Helios e da anni disperso. Il ragazzo troverà il vero padre e con lui e i compagni salverà la Terra.

...M-MA COSA STA SUCCEDENDO...?! DAVVERO IO...

SMASH

...SENZA QUELLA PIETRA AL COLLO NON SONO IN GRADO DI FARE **NULLA?**

KAMIKAZE di Satoshi Shiki

THUMP

NE' PROTEGGERE **MISAO MIKOGAMI...**

...NE' IMPEDIRE LA RESURREZIONE DELLE **OTTANTOTTO BELVE?!**

DIMMI UNA
COSA, KIKU-
NOSUKE...

QUELLO È DAVVERO LO STESSO KAMURO ISHIGAMI CONTRO IL QUALE ABBIAMO GIÀ COMBATTUTO?

KAMIKAZE di Satoshi Shiki

LA FINE DI UNA STIRPE

UGH!

RATTLE

ANCHE SE FOSSE VERO CHE LE SUE CAPACITÀ DERIVAVANO DA QUEL **SASSO**, NON TI SEMBRA COMUNQUE **TROPPO** DEBOLE?

SUPPONGO CHE RISENTA DELLA FERITA PROCURATASI DURANTE IL COMBATTIMENTO CONTRO HIGA...

COMUNQUE E' SOLO **VELOCE**... NON MI E' MAI SEMBRATO **TROPPO** FORTE...

FAI DAVVERO PARTE DEI MATSUROWANU KEGAINOTAMI, GLI EREDI DEL SANGUE DEI CINQUE GRANDI DI KUNITSU? PRO-PRIO COME HIGA?

RIALZATI, UOMO DELLA TERRA.

IO SONO DAEMON HINOMOTO, IL COMBATTENTE SCARLATTO DEI CINQUE DI SHIRANAMI!

E IO SONO JUZO AKABOSHI, IL FULMINE AZZURRO DEI CINQUE DI SHIRANAMI!

CHE VERGOGNA... L'UOMO DELLA TERRA CHE STRISCIA IN MEZZO ALLE MACERIE...

MA
CHE...?!
WHAM

SSSHHHH
PER ORA NON TI UCCIDERÒ, ISHIGAMI! DOVRAI PRIMA VENIRE CON NOI!

MMM...
CHACK

DI' UN PO'... E' MAI POSSIBILE DIVENTARE COSÌ DEBOLI SOLO PERCHE' NON SI HA PIU' QUEL SASSETTO IN MANO?
E COSÌ, QUESTA SAREBBE LA SACRA SPADA KAMIKAZE, TRAMANDATA DI GENERAZIONE IN GENERAZIONE DALLA STIRPE DELLA TERRA...
ALL'APPARENZA SEMBRA UNA SPADA QUALSIASI...

...MANTIENE PUR SEMPRE UN CERTO ORGOGLIO, ANCHE SE E' DIVENTATO DEBOLE...
BE'...

L'AVETE NOTATO?
NON CERCA NEMMENO DI SALVARSI, TENTANDO DI CAMBIARE PARTITO...
DI COSA STAI PARLANDO, RIHEI?

TAP
BENI-GUMA!
NON CREDI DI ESSERE PASSATA AL NEMICO CON TROPPA FACILITÀ?
PROPRIO TU... DOPOTUTTO, ORA STAI INSIEME A ISHIGAMI, NO?
HAI SCELTO DI STARE CON CHI TI TRATTA DOLCEMENTE, PICCOLA?
GIÀ... TU SEI STATA ABBANDONATA...
E POI, CREDO CHE NON TI DOVREBBE INTERESSARE COSA FACCIO ORA!
IO NON HO NULLA A CHE FARE CON ISHIGAMI. HO DOVUTO VIAGGIARE INSIEME A LUI PER PURO CASO!
HAI FORSE INTENZIONE DI SFIDARMI PROPRIO QUI?!
RIHEI... BASTARDO!
WOOSH

FRUSH
AH!
SAI COSA SIGNIFI-CHEREBBE, VERO? TI FARESTI NEMICI TUTTI GLI ANIMALI CHE VIVONO FRA QUESTI MONTI!
FRUSH

S-STAVO SCHERZANDO, PICCOLA! E' OVVIO CHE NON HO ALCUNA INTENZIONE DI SFIDARTI IN UN POSTO PIENO DI BESTIE COME QUESTO...
AH... AH AH...

TUMP
HUFF

DOCU-MENTERO' QUESTA FACCENDA FINO ALLA FINE!
LO SAPEVO! HO FATTO BENE A NON FUGGIRE!

SI TROVA DA QUALCHE PARTE FRA QUESTE MONTAGNE, VERO?

PARLO DEL **TORII**... IL SACRO PORTALE CHE LA VOSTRA STIRPE PROTEGGE DA SEMPRE A COSTO DELLA VITA...

VLAM

MALE-
DETTI...

SIGNO-
RINO!
!!!
NON PENSI A NOI! QUESTI MOSTRI VOGLIONO SOLO...

TACI.
KRAKK

MIO DIO!
AH!
QUI NON SI PARLA FINCHE` NON VE NE VIENE DATO IL PERMESSO.
THUMP

BASTERÀ CHE TU CONFESSI IMMEDIATAMENTE DOVE SI TROVA QUEL TORII!

SPUTA IL ROSPO, ISHIGAMI!
WHAM

SPLITCH

AH, SÌ?
EVI-DENTEMENTE NON BASTA! PORTAMENE ALTRI, JUZO!

ADESSO BASTA, RIHEI. A QUANTO PARE ABBIAMO SBAGLIATO...
COSA?! CHE INTEN-DI DIRE?!
VOGLIO DIRE CHE POTREMMO ANCHE AMMAZ-ZARE MIGLIAIA DI PERSONE DEL-LA SUA STIRPE DAVANTI AI SUOI OCCHI, MA SA-RÀ DEL TUTTO INUTILE...

ALLORA CHISSA` COSA FARA` SE LA PERSONA CHE RISCHIA LA VITA HA UN **FORTE LEGAME** CON MISAO MIKOGAMI?

AAAAH!

THUMF

P-PERDONAMI, ISHIGAMI... NON AVEVO ALCUNA INTENZIONE DI CREARTI PROBLEMI...

UGH...

TUMP

KAMIKAZE - CONTINUA

AITEN MYOO di Ryusuke Mita
SOTTO CONTROLLO

SICCHE` QUESTA E` LA CITTA` DI KITANO...
W-STAR
SKY Perfect TV
BENE...

E'VE-RO...
LA VITA CON MIO MARITO ERA DIVENTATA UN INFERNO... NON RIESCO A PARAGONARLA A NIENT'AL-TRO...
CONFESSIONI SHOCK
STUPIDA DONNA.
MI CHIEDO COME POSSA FARE UN PARAGONE DEL GENERE, SE NON L'HA MAI VISTO.
...QUESTO MONDO HA ASSOLUTA-MENTE PERSO IL CONTROL-LO.
SKY
LE VOCI CHE CIRCOLAVANO ERANO VERI-TIERE...

IL SONAGLIO DELLA MIA MAZ-ZA PENTAFORCATA INIZIA A SUONARE IN PRESENZA DI SENSAZIONI DI RABBIA...

NON APPENA PER-CEPISCE MALVAGITÀ CHE ALEGGIA NEL-L'ARIA, EMETTE QUALCHE TRILLO...
TLING TLING
DLONG
DLONG
...POI AUMENTA IL VOLUME POCO ALLA VOLTA...

QUESTO È IL SE-GNO CHE QUALCU-NO HA SUPERATO IL LIMITE, E CHE STA INIZIANDO A COMMETTERE UN VERO E PROPRIO **PECCATO MOR-TALE**...

QUAN-DO SUCCEDE, SIGNIFICA CHE È IL MOMENTO DI **BATTERLO DURAMENTE** RECITANDO IL **SUTRA ILLU-MINANTE**...

...

ALLORA E` COME DICEVO IO! PER EVITARE DI PICCHIARE IL PECCATORE...
...BASTERA` CERCARE DI CONVINCERLO A TORNARE SULLA RETTA VIA PRIMA CHE IL SONAGLIO PENTAFORCATO INIZI A SUONARE FORTE!

IO CREDO CHE SARA` MOLTO DIFFICILE FARLO...
GRIP
FANTASTICO!

PLACARE GLI ISTINTI MALVAGI NON E` CERTO LA COSA PIU` SEMPLICE DEL MONDO...

LO DICI SOLO PER SPAVENTARMI!

?
POKE POKE
FACCIAMO UNA SCOMMESSA! VEDRAI CHE LA VINCERO` IO!

KOTONO!

DISCUTERE?
ALLA FINE DIRAI COSI'!
"AVREI DOVUTO DISCUTERE CON LORO, PRIMA DI FARLO..."
"FORSE LI PICCHIAVO TROPPO PER PURA IMPULSIVITÀ..."

SONO ARRIVATE LE TUE AMICHE!
ARRIVO SUBITO!
TI SALUTO, AITEN!
AL MIO RITORNO, CI MANGIAMO UN BEL DOLCE INSIEME!
AH... SÌ...
TAP TAP TAP
IL SUO MODO DI PENSARE NON E' SBAGLIATO...
SPERO SOLO CHE NON LE CREI PROBLEMI...

FORZA!
DAI, KOTONO! TUFFATI!
SIAMO QUI PERCHE` TU IMPARI A NUOTARE!
EHM...
ARGH!
GRAB
GIU`, UNA VOLTA PER TUTTE!
SPLASH!
PLIT
SEI PEGGIO DI UN BAMBINO!
MA SI', MA SI'!
N-NON LASCIARMI LE MANI, TI PREGO!
AIUTO!
SPLASH SPLASH

AH! UGH! OH!
UH?
SPLASH SPLASH
CASPITA...
NON TROVATE CHE QUEL RAGAZZO SIA NIENTE MALE?
QUALE DICI?
QUELLO LÀ!
OH, E' VERO! NIENTE MALE SUL SERIO!
ANCHE QUELL'ALTRO E' PROPRIO CARINO...
COME VORREI UN FIDANZATO...
GIÀ...
CHE INVIDIA, TUTTE QUESTE COPPIETTE...!
GIÀ...
SIGH... COME VORREI **ANNEGARE** ANCH'IO...
...IN UN GRANDE AMORE, ALMENO UNA VOLTA... ♡
GLUB

SNIFF SNIFF
PLIK PLIK
SEI CATTIVA, CHIAKI! MI HAI LASCIATO LE MANI!
T-TI CHIEDO SCUSA...
GRUNT
PLIK
SÌ... GRAZIE...
SONO MORI, DEL BLOCCO NUMERO DUE.
PER FAVORE, CI PORTI VENTI PORZIONI DI SUSHI EXTRALUSSO!
ESATTO!
NTT
TLING
AH AH AH AH!
E VAI! SAI CHE RISATE, ADESSO?

EHI, TU!
THUMP

GUARDA CHE CHIAMO IL GUARDIANO!
CHE DIAVOLO COMBINI, CRETINETTA?!

ERA UNO SCHERZO TELEFONICO, VERO?

BRUTTI MOCCIOSI...
D'ALTRA PARTE, UNA CRETINETTA NON PUÒ CERTO ARRIVARE A CAPIRLO DA SOLA...
CHISSÀ SE È PROPRIO COSÌ?
TU CREDI?

N-NON MI SEMBRA IL CASO, OHARA!
MITSUYOSHI... AKASHIMA... POTRESTE GENTILMENTE CHIAMARE UN'AMBULANZA, GIUSTO COSÌ, PER SICUREZZA...?
GRAB
CROCK CROCK

NON-HAI-PRO-VE! NON-HAI-PRO-VE!
E POI, SENZA UNO STRACCIO DI PROVA, COME PUOI ACCUSARCI?

VEDIAMO...

SE CI OFFRITE UN BEL GELATO MAXI, POTREI ANCHE CANCELLARE L'ORDINE DI SUSHI APPENA FATTO...

COSA?!

E' ASSURDO! ANDIAMOCENE!

MA... COSÌ LORO...

LASCIA PERDERE!

PAT

PERÒ...

BENE...

...VORRÀ DIRE CHE NE ORDINERÒ ALTRE **CENTO** PORZIONI!

...

SÌ, CERTO...
BENE! ALLORA POTREMO MANGIARCI IL GELATO IN SANTA PACE!
GIÀ!
OH!
LA TUA DIVISA...
...È DELLA SCUOLA MEDIA KAISEI, VERO?
SÌ, PERCHÈ?
PROBLEMI?
NO, TUTT'ALTRO!
VUOL DIRE CHE... SIETE INTELLIGENTI!

È INUTILE CHE FAI TANTA SCENA! SI VEDE BENISSIMO CHE NON TE NE FREGA NIENTE DI QUESTE COSE!
COME?

ALLE LICEALI INTERESSA SOLO ANDARE IN DISCOTECA ED ESSERE RIMORCHIATE!
E CORRONO DIETRO SOLO AI BULLETTI SENZA CERVELLO, DICO BENE?

DAVVERO? LE LICEALI SONO COSÌ?!
COME SAREBBE A DIRE?
SE NON LO SAI TU CHE LO SEI...

IO NON CONOSCO NESSUNA RAGAZZA CHE PREFERISCA I BULLETTI SENZA CERVELLO... LE MIE AMICHE SONO DIVERSE DA COME PENSATE!

NON MENTIRE!
I BUGIARDI FINISCONO ALL'INFERNO PER DIRETTISSIMA!
DICO LA VERITÀ!

ALLORA TI FACCIO UNA DOMANDA...

FRA UN RAGAZZO COI CAPELLI TINTI CHE CAVALCA SPERICOLATO UNA MOTO RUBATA...
...E UN OCCHIALUTO ALLAMPANATO IN SELLA A UNO SCOOTER, QUALE PREFERISCI?

E' OVVIO...
PREFERISCO IL TIPO CON GLI OCCHIALI!

NON E' VERO!
QUESTA DEV'ESSERE UNA **FALSA** LICEALE!
...

E CREDO CHE ANCHE LE MIE DUE AMICHE RISPONDEREBBERO ALLO STESSO MODO...
ECCO, **QUESTA** E' LA MENO CREDIBILE DI TUTTE!
E' LA **DISONESTÀ** FATTA PERSONA! MAI VISTO NIENTE DI SIMILE!

NO, E' CHE IO...
...TROVO PIU' INTERESSANTI QUEI RAGAZZI CHE SONO IN GRADO DI **SOPPORTARE...**

BLINK
UH?

EHI, ATTENZIONE! QUESTA QUI NON ME LA RACCONTA GIUSTA... VUOLE CONVINCERCI DI QUALCOSA..
MH...
PENSATECI BENE... CHI E` SOLO NON PUO' FARE NIENTE DI MALE, NON E` COSI`?
UH?
IN CHE SEN-SO?
VOGLIO DIRE, ANCHE VOLENDO FARE QUALCOSA DI MALE, PER ESEMPIO, SU UN'ISOLA DESERTA...
...NON SAREBBE PROPRIO POS-SIBILE, NO?
UH...
EC-CO...
CREDO CHE LE PERSONE CATTIVE POSSANO DIVERTIR-SI SOLO GRAZIE A QUELLI CHE SI LA-SCIANO INFASTI-DIRE...
...CHE SI LASCIANO INFASTIDI-RE...?

...E QUESTO È VERGOGNOSO, NON CREDETE?
È FIN TROPPO FACILE OTTENERE QUELLO CHE SI VUOLE ATTRAVERSO LA SOFFERENZA ALTRUI...
...E IO CREDO CHE QUESTO TIPO DI PERSONE SIANO STUPENDE!
BE', ESISTONO DELLE PERSONE CHE CONSIDERANO INDEGNO L'APPROFITTARSI DEL PROSSIMO...
UH?
PAT
EHI, JINNO!
...
M-MA NO... C-CHE DICI...?
E CHE CAVOLO! TI FAI ABBINDOLARE COSÌ PROPRIO DA UNA LICEALE?!
WHUP
DAI, ANDIAMOCENE, ADESSO!
IO...

...VORREI CHE VOI...
...DIVENTASTE DEI BRAVI UOMINI, IN FUTURO!
...
...NON CI PENSO NEMMENO!
MBLLLL!
AH...
TAP TAP TAP
TE L'AVEVO DETTO...

PERSUADERE LA GENTE E' DIFFICILE...
OH...
...AITEN!
PURTROPPO, NEL MONDO DEGLI ESSERI UMANI, LA COSA PIU' FACILE...
...E' COMMETTERE ATTI MALVAGI...
CHI SA SOPPORTARE COME DICI TU...
...PURTROPPO NON OTTIENE NULLA.
...CHI SI COMPORTA COSI'...
COME SE NON BASTASSE, POI, ESISTE ANCHE MOLTA GENTE CHE **APPREZZA**...

PUOI CERCARE DI CONVINCERE DEL CONTRARIO TUTTE LE PERSONE CHE VUOI...
...MA È PROBABILE CHE NESSUNA DI LORO DECIDA DI RINUNCIARE AGLI ISTINTI...
...PERCHÉ ANCHE LA MALVAGITÀ FA PARTE DELLA NATURA UMANA...
...
TLING
OH!

PUCARI UGU SWEAT...

...MA, COME DICEVO, IO FARÒ A MODO MIO!

TILING TILING

TILING

MI DISPIACE PER TE, KOTONO...

SWISH

TILING

COSA?

TLING
TLING
TLING
円.100円
TLING
DLONG

TAP

10円・100

1 2 3

CHE...?!

TLING

IL SO-NAGLIO NON...

M-MA...?

!
OH...
とはなのや

CHE SORPRESA...
...
...MA MI SENTO MOLTO FELICE! ♡
NON SO PERCHÈ...
...
SENTIVO CHE LE LORO CATTIVE INTENZIONI APPARIVANO E SVANIVANO CONTINUAMENTE...
...FINCHÈ NON SONO SPARITE DEL TUTTO... IN ENTRAMBI!
...

SI SONO TRATTE-NUTI...
...

TI CAPI-SCO...
SUL SERIO, NE SONO RI-MASTO MOLTO SORPRESO...

GIÀ...

NON SMETTE-RÒ, NÉ DI GIORNO NÉ DI NOTTE!
...

BENE!
CONTINUERÒ A CERCARE DI CONVINCERE LA GENTE A ES-SERE BUONA, PROPRIO CO-ME FAREBBE PATTUMAN!
UH?
PATTU-MAN...?

QUELLA RAGAZZA E` PERICO-LOSA.
PROPRIO COME IM-MAGINAVO.
AITEN MYOO - CONTINUA

NARUTARU di Mohiro Kito

DUE NEL CAOS

HOSHI-MARU...
SUL SE-RIO SAPRESTI RICONOSCERE IL TIPO CHE HA PORTATO QUEL MESSAGGIO?
OUI
IO PERO` NON CREDO SIA POS-SIBILE TROVAR-LO RICORRENDO A UN METODO DEL GENERE...
TU CHE DICI? PER ME SAREBBE MEGLIO...

GIÀ...
SHIINA NON PUÒ SENTIRE QUEL CHE STO DICENDO ORA...
AH... SCUSAMI...
MA COME MAI, HOSHIMARU?
TU E LEI NON SIETE LEGATI COSÌ STRETTAMENTE COME ME ED EN SOPH...
COME VA DA TE?
COME VORREI CHE ANCHE LA **MIA** VOCE RAGGIUNGESSE SHIINA...
AKIRA!
SHIINA?

NON SUCCE-DE NULLA? OK, EN SOPH... SE E` COME DICO IO, ALZA UNA MANO...
ALTRIMENTI ALZALE TUTTE E DUE...

UFF... SPERO CHE ARRIVI PRESTO!

FLIP
COME T'INVIDIO, AKIRA... GRAZIE A EN SOPH, TU RIESCI ANCHE A VEDERE ME E IL LUOGO IN CUI SONO, VERO?

SIGH...

SÌ, RIESCO A VEDERTI...

NON SO IL PERCHÈ, MA È PIACEVOLE ESSERE TENUTA IN BRACCIO DA SHIINA ATTRAVERSO EN SOPH...
E NO-NOSTANTE IL CALDO ESTIVO!
POSSO DIRE UNA COSA DEL GENERE, TANTO SHIINA NON PUÒ SENTIRMI...

HO...
...HO COME L'IMPRES-SIONE...
PAT - 4

...DI STARE FRA LE BRAC-CIA DELLA MAMMA...

FORSE... E` UNA COSA RECIPROCA?

IN FONDO, E` COME SE CI STESSIMO ABBRACCIANDO A VICENDA...

UH?

CHE STRANO, AKIRA!
EN SOPH E` ARROSSITO... E HA ANCHE GLI OCCHI LUCIDI...
AH...
AH, SI`?

DIMMI, AKIRA...

PERCHE` TI SEI TAGLIATA I CAPELLI?
ERA-NO COSI` BELLI...

PRO-PRIO...
PER QUESTO MOTIVO...

SECONDO L'OROSCOPO DI OGGI, NON RIUSCIRÒ MAI A TROVARE QUELLO CHE STO CERCANDO...
SE RIUSCIREMO A TROVARLO IN QUESTA MANIERA, SARÀ UN VERO **MIRACOLO!**
ANZI, NO... SAREBBE COME...
UN SEGNO DEL **DESTINO!**

MI DISPIACE PER SHIINA...
POINT

CHE...?

COSA?!

QUELLO?!
PULL PULL

M-MA NON E` POSSI-BILE...
NON PUO` ESSERE VERO...
D-DICI SUL SE-RIO?
FLIP FLIP
GULP
SHIINA!
CHAK

SHIINA!
ARGH!
PAT

OH... I-IL DO-DOTTORE...
BE'...?

SI PUÒ SAPERE COSA STAI COMBI-NANDO?
NON VOLEVI ANDARE DA TUO PADRE?

BE', CI STAVO ANDANDO ANCH'IO... VUOI VENIRE CON ME?
AH... EHM... ECCO...

EHM...
HUG

TRAKA
PANT
PANT PANT
TRAKA

BRRRRRR

N-NON CE LA FACCIO...

HANF HANF... A SEGUIR-LO!

PANT ANF PANT

PANT
PANT
M.S.D
VRRR
AH
BRRRRRRR
PANT
PANT
TAP

SHIINA... SBRIGATI...
A SINI-STRA?!
TRIKA
TRIKA
TRIKA
SQUEAK

WOOOM

VADO AVANTI IO!

FLOW

PANT
PANT
PANT
SHIINA...

...E` DAVVERO TROPPO BELLO...
PAZZE-SCO...
L'ABBIAMO TROVATO COSI` FACILMENTE...
QUALCUNO CI OSSER-VA...
L-LO SAPEVO...

CHISSÀ SE SHIINA HA CONTINUATO A SEGUIRLO?
HANF
PANT
STARÒ PEDALANDO DA ALMENO UN'ORA...

DE-V'ESSERE QUELLO, IL POSTO...
RIESCO A VEDERE DOVE SI TROVA SHIINA...

I-IO... SCUSAMI...
CE NE HAI MESSO DI TEMPO!

SHIINA...?

LUI SI TROVA LÌ?

PROPRIO LÌ DENTRO.

CHE INTENZIONI HAI, ORA?

OVVIO. CI VADO.

COSA?!

MA... SHIINA!

FFF
HOSHI-
MARU!
AIUTAMI!
SHIINA...
TAP TAPTAP

CHAK
AH...
EHM...

SALVE.
BENVENUTA.

SU, ENTRA PURE.

MI HAI INSEGUITO, NO?

UGH... L'AVEVA SCOPERTO...

ANCHE QUELLA RAGAZ-ZA LÌ...
RATTLE

OH... S-SHIINA...

ENTRA PURE.
M-MA... I-IO...

SEGUI-TEMI.
PREGO.

CHAK

S-SHIINA...
GUARDA...

SALITE QUELLE SCALE.

AH!
THUMP
AKIRA!
N-NON PREOCCUPARTI...
MI TREMANO SOLO UN PO' LE GAMBE...
OH!

TAP
TAP
TAP
TAP
BE'...
GRAZIE... E SCUSA...

VOLEVATE QUALCOSA DA ME?

UGH

MA...

CIOÈ...
V-VOGLIO DIRE...

MA CHE CAVOLO DICI?!
DOVRESTI SAPERLO, NO?!

COSA?

COSA?

NON VOLEVI DICHIARARMI IL TUO AMORE?!

INCREDIBILE...

DA COME MI INSEGUIVI, CON TANTA DISPERAZIONE...

...CREDEVO FOSSE PER QUESTO!

UN DRAGO...

MA SÌ, UNO CE L'HO...

VENITE.
CHAK

È LAGGIÙ.

SENTI UN PO'...
PAT

...PRO-PRIO NON VORRESTI METTERTI CON ME?

UMF

SIAMO SOLO ESSERI UMANI, E NON CI È DATO A SAPERE QUANDO MORIREMO...
NON CREDI SIA MEGLIO DIVERTIRCI FINCHÈ POSSIAMO?

FLAP

COS...?

* I DUE MISTERIOSI RAGAZZI CHE SHIINA HA INCONTRATO SULL'AEREO AL RITORNO DALLE VACANZE, DOPO AVER TROVATO HOSHIMARU. VEDI **KAPPA MAGAZINE** 86. **KB**

SE E` UN DRAGO CHE CERCHI...
...UNO CE L'ABBIAMO.
LI HO FATTI TUTTI IO.

VERAMENTE... IO NON INTENDEVO DELLE MARIONETTE...
MARIONETTE?!
QUESTI... COSI!
PROPRIO NON VUOI CAPIRE!
VEDO CHE ANCHE TU HAI UN PUPAZZO SULLA SCHIENA...
LO SAPEVO! AVETE NOTATO QUALCOSA DI FAMILIARE, VERO?! VI SIETE TRADITI!

COME?

INSOMMA, STO DICENDO CHE...
...VOI SAPETE TUTTO!

NON VALE LA PENA PARLARE CON TE.
TI COMPORTI COME UNA RAGAZZINA ISTERICA.

TU... MI STAI PRENDENDO IN GIRO?!

TORNIAMO A CASA...
STIAMO DANDO DISTURBO...
DAI, SHIINA...

POTETE FERMARVI A DORMIRE, SE VOLETE.

SHIINA!

SE VI AZZARDATE A FARE QUALCOSA DI MALE, NON VI PERDONERO' MAI!

HAI SENTITO?

COME TI CHIAMI?

SHIINA TAMAI.

E TU?

AH... ECCO... I-IO...
COME TI CHIAMI?

A-AKIRA SAKURA...

PIACERE.
IO SONO TAKEO TSURU-MARU.

E IO NORIO KOGA.

EPPURE CON LORO HA FUNZIONATO.
E POI, CREDO CHE QUESTA SIA UNA MES-SA IN SCENA ESAGERATA.
NON MI PIACE IL LORO MODO DI FARE.
ABBIAMO RAGGIUNTO L'OBIET-TIVO...

È UNA SECCATURA...
...PROPRIO PERCHÉ QUELLA HA UN CARATTERE DEL GENERE!
INVECE IO MI STO DIVERTENDO.
È UN TUO HOBBY...
...DICO BENE?
CHE NE DICI DELL'ALTRA RAGAZZA?
INTENDI AKIRA?
MI È SEMBRATO CHE T'INTERESSASSE, O SBAGLIO?
COME? SI CAPIVA TANTO?!
LEI SÌ CHE È UNA BRAVA RAGAZZA...

IO PENSO CHE... STIMOLI LA PARTE PEGGIORE DI UN UOMO...

O FORSE TU SEI SEMPLICEMENTE UN MANIACO REPRESSO...

SECONDO ME, QUELLA CI MARCIA..

COME FAI A DIRE IDIOZIE DEL GENERE SENZA VERGOGNARTI NEMMENO UN PO'?! SEI ASSOLUTAMENTE ORRIPILANTE!

STANOTTE SARÀ MOLTO DIVERTENTE...
...SE POTREMO OSSERVARLA!

IO ESCO. E STASERA NON TORNO.
MI RACCOMANDO, AFFIDO TUTTO A TE!
GUIDERAI DI NUOVO LA MACCHINA **SENZA** PATENTE?!
IO **CE L'HO** LA PATENTE!
SOLO CHE È PER IL **MOTORINO...**
WROOOOOO

WROOOOo

NARUTARU - CONTINUA

OH, MIA DEA! di Kosuke Fujishima

GRANDE COME L'INFINITO

FLASH
ZOOM
ZOOM
マルキン
粉わさび
HEART
ダイエット
M-MA CHE...?
C-COSA STA SUCCEDENDO...?

CHE DIAVOLO E' SUCCESSO QUI?!

VI AVEVO DETTO CHE...

...AVREI **FATTO SPAZIO**, NO?

TUTTO GRAZIE AL MIO DUPLICATORE SPAZIALE!
QUI C'È LO SPAZIO ATTUALE...
PRESENTE
1 ORA DOPO
2 ORE DOPO
3 ORE DOPO
4 ORE DOPO
CORSO DEL TEMPO
FRA UN'ORA LA GRANDEZZA DI QUESTA STANZA SARÀ LA STESSA, NO?
SUPPONGO CHE QUESTO VALGA ANCHE FRA DUE ORE, O TRE, E OLTRE...
...SUCCEDE QUELLO CHE VEDETE IN QUESTA SIMULAZIONE...
RICHIAMANDO LO SPAZIO DEL FUTURO E PORTANDOLO NEL PRESENTE...
SPOSTAMENTO

IN ALTRE PAROLE, HO OTTENUTO SPAZIO CHIEDENDOLO IN PRESTITO AL FUTURO!
MI SEMBRA ASSURDO, MA COMPLIMENTI COMUNQUE...

LASCIO TUTTO IL RESTO A TE...
COSA?! NON MI DAI UNA MANO?!

ALLORA TU, URD...
AH?

URGH
TI DARÒ UNA MANO IO, KEIICHI!

GRAZIE... MI SEI VERAMENTE D'AIUTO...

HUFF...
ゴーヤのお酒

BE'... GIÀ SOLO PER IL FATTO DI AVERE IL POSTO PER METTERE TUTTA QUESTA ROBA, DOVREI ESSERE RICONOSCENTE...

KEIICHI... QUESTA QUI...

UFF...

DOVE LA METTIAMO?

ASPETTA, NON SFORZARTI TROPPO...

TORNA, EQUILIBRIO, NEL MIO...
OH! DIMENTICAVO... NON POSSO FARE INCANTESIMI!
ANASUKY

ファンヒーター
FH2356
MASK
OGAWA RUBBER
Ponosanik
VideoVision
Studio2.0
からあげ粉
5kg
プラキャスト
Brother 編機
信越シリコーン
(型取用)
6ℓ×2
湿疹食品
〈6ダース〉
...
SCUSAMI...
F-FIGURATI...

BENE! QUESTA ROBA LA METTIAMO DA QUESTA PARTE!

FOMP

TSK!

TU... SEI MAGNIFICO...

KEIICHI...

C-COSA...? PERCHE' DICI COSÌ?

S-STO SOLO PORTANDO UNA VALIGIA...

APPUNTO... LO STAI FACENDO CON LE TUE FORZE...

...MENTRE IO, SE NON POSSO USARE GLI INCANTESIMI, DIVENTO COSÌ IMPOTENTE...

...

BE'... COMUNQUE SIA, CONVIENE DARCI DA FARE A SPOSTARE TUTTA QUESTA ROBA...
MEGLIO FINIRE IN MATTI-NATA!

E SE DESSIMO UN'ALTRA ALLARGA-TINA...?
SIAMO RIUSCITI COMUNQUE A RIEMPIRE TUTTO LO SPAZIO... INCREDI-BILE...
DISK LOCK
SUKI

CERTO.

DUNQUE...
QUESTO E' PER INGRANDIRE...
SELEZIONO...
UH?!
L'HO REGOLATO MALE!
ZOOOM
FORSE, FRA LE OPZIONI...?
NO, NO... DUNQUE...
INSERIRE UN VALORE NUMERICO CON LA FUNZIONE...

FLASH

ARGH!

FLIP
ANDIAMO A DARE UN´OCCHIATA AI DUE PICCIONCINI...
FLIP
EH EH EH...
COSA?!

TAP
TAP TAP
TAP

COS'HAI DETTO CHE HA LA STANZA DI KEIICHI?!

ISTITUTO DI RICERCA DI SKULD

SANTI NUMI!

BELL-DANDY! KEIICHI!
E` INUTILE.
GIUDICANDO DA QUEL CHE VEDO...
...LO SPAZIO SI DEV'ESSERE MOLTIPLICATO ALL'INFINITO...
SE SOLO POTESSI RESETTARE IL DUPLICATORE...
COSA BISOGNA FARE?
BASTEREBBE SPOSTARE LA CHIAVE IN SEQUENZA SU, SU, GIU', GIU', SINISTRA, DESTRA, SINISTRA E DESTRA, E POI PREMERE DUE VOLTE IL PULSANTE PER L'IMPOSTAZIONE!
E SECONDO TE... KEIICHI POTREBBE RIUSCIRCI?
CERTO... QUANDO I PINGUINI IMPARERANNO A VOLARE!

ALLORA ANDRÒ IO A RESETTARE QUELL'AFFARE!
NON CREDO SIA POSSIBILE.
A BELLDANDY È STATA SOSPESA LA FACOLTÀ DI USARE INCANTESIMI...
E POI, **IN CHE MODO** VORRESTI RAGGIUNGERLI?
AH, GIÀ...
QUESTO SIGNIFICA CHE È IMPOSSIBILE RINTRACCIARLA ATTRAVERSO LE ONDE DELLA SUA AURA...
ACCIDENTI... SE SOLO POTESSIMO SCOPRIRE **DOVE** SI TROVANO ADESSO...
NON È DETTO CHE **QUESTO** SIA **IMPOSSIBILE**...
COME?

ALMENO UNA COSA E` CERTA... LORO SI TROVA-NO AL CENTRO DI QUESTO SPAZIO!
QUESTO PERCHE` IL DUPLICATORE SPA-ZIALE MOLTIPLICA L'AREA ATTORNO A SE`...

BE', ALLORA TUTTO E` MOLTO PIU` FACILE!

DIPENDE... LA NOSTRA E` UNA CERTEZZA MATEMA-TICA...

...MA PROPRIO PER QUESTO MOTIVO, PO-TREMMO NON TROVARLI MAI...
...DATO CHE IL CENTRO DI UNO SPAZIO INFINITO PUO` TROVARSI OVUNQUE!

QUI SIAMO NEL BEL MEZZO DI UNO SPAZIO MOLTIPLICATO SENZA SOSTA...

ESISTE SOLO **UN INFINITESIMO** DI POSSIBILITÀ DI USCIRE DA LÌ!

OH, MIA DEA! - CONTINUA

Ricordi a fumetti (K102-A)
Carissima redazione dell'illustre rivista **Kappa Magazine**, chi vi scrive è un gran divoratore di fumetti: mi servono come mezzo di fuga e svago dallo studio che occupa gran parte della mia giornata (circa nove ore), essendo io uno studente universitario. Oltre ai fumetti, leggo normalmente libri fantasy (Tolkien docet), ottimi per rilassarsi, e ascolto musica definita da alcuni anti insonnia (Enya, Loreena Mc Kennitt, Branduardi, ecc...), ma quando ho abbastanza tempo, oppure mi si è fuso il cervello dallo studio, passo al piano B. Esco di casa, vado al mio bel negozio di fumetti: ***** ** ***** (questo è il nome criptato per non farvi accusare di pubblicità occulta da altri fumettari invidiosi), e dopo aver passato alcune ore a chiacchierare con il proprietario, faccio strage di fumetti, scialacquando tutto quello che ho nel portafoglio. Io sono attaccato a tutti i miei fumetti. Per me sono come contenitori di sentimenti, legati alla storia che raccontano e ai ricordi che mi suscitano riprendendoli, sfogliandoli, rileggendoli.
Giusto per fare un esempio, un numero di **Kappa Magazine** letto durante il fatidico 'ultimo compito di matematica' al liceo scientifico (non preoccupatevi, avevo finito il compito circa 15 minuti prima che la campanella suonasse...): quando il mio professore mi vide, me lo prese, e con mio stupore, lo lesse. Sono sicuro che lesse una storia, perché glielo vidi negli occhi, che sbirciavano vignetta dopo vignetta, pagina dopo pagina. Quando me lo riportò non fece commenti. Pensavo che mi avrebbe sgridato, invece prese il mio compito e si mise a chiacchierare con me, non da prof (oops, scusate, deformazione professionale) a studente, ma da amico ad amico. Ogni volta che rivedo quella copertina mi viene un po' di nostalgia e tristezza per quei bei giorni felici e spensierati. Vi accade qualche volta di provare le stesse mie emozioni? Se sì, a quale fumetto sono legate?
Il vostro fedelissimo **Sandro (Psyduck) C.**

Ciao, Sandro! Che bella lettera, la tua... Impossibile anche per me scindere i fumetti dai ricordi. Quando avevo una decina d'anni scarsa andavo spesso con Barbara (sì, la Kappa girl) a vendere giornalini all'angolo della strada. Allestivamo una piccola rivendita 'abusiva' sacrificando i giornalini che avevamo letto e riletto, qualche "Topolino", un po' di "Diabolik" e gli immancabili "Geppo", "Nonna Abelarda", "Braccio di Ferro"... Un giorno un ragazzo si ferma, prende un albo, sorride e ci paga con una moneta d'argento. Ricordo ancora le cinquecento lire con le caravelle di Cristoforo Colombo sulla mia mano. Non le avevo mai viste, pesavano più di una normale moneta, erano più imponenti. Un tesoro che abbiamo conservato per anni. Ma i ricordi dei giornalini si legano spesso anche agli odori. Uno dei primi fumetti che ho letto da bambino è stato "Alan Ford". Potevo riconoscerne un albo a distanza dall'odore delle pagine intrise di ammoniaca, e ancora oggi ho il vizio di annusare la carta. Scrivi ancora, e saluta il tuo libraio: potevi anche fargli un po' di pubblicità, tanto qui vige la più totale anarchia (magari digli di approfittare sin dal prossimo mese della Top Ten che pubblichiamo normalmente su queste pagine)...

Sorelle tra i manga (K102-B)
Era un freddo pomeriggio di novembre, all'improvviso un messaggio sul mio cellulare: «guarda Italia 1!»... Accendo la televisione e scopro che quei maledetti di Mediaset stanno trasmettendo (senza un minimo di preavviso) il film di **Orange Road** mimetizzandolo con la sigla di Cristina D'Avena. Rispondo al messaggio imponendo a mia sorella di registrarlo immediatamente. Dopo questa breve introduzione ci presentiamo: siamo Tiziana e Stefania, due sorelle appassionate di manga da "Zero" fino a **Kappa** nr. 100. Siamo cresciute (Tiziana 28 anni) con pane e *Lady Oscar* e (Stefania 19 anni) con pasta e *Ranma 1/2*, e non siamo – almeno in apparenza – delle serial killer (alla faccia di certi psicologi).
Oltre a informarvi del film, volevamo farvi i complimenti per la scelta de **I golfini della nonna**: è dolcissimo, perché non pubblicate più spesso manga del genere? Volevamo inoltre elencarvi la nostra 'top five' dei migliori fumetti: **City Hunter**, **Lamù**, **Haikarasan ga tooru**, **Ranma 1/2** and the winner is... **Versailles no Bara**! Per le new entries, totale indifferenza per serie come **Aiten Myoo**, **Exaxxion**, **Noise**, **Mikami**, **Ushio e Tora**. Totale gradimento invece per **Mars**, **Family Compo** (anche se Tsukasa Hojo non ha le idee molto chiare sulla fisionomia femminile e maschile), **Kanon**, **Touch**. Complimenti infine per la rubrica *Guida di sopravvivenza x Otaku*. Un consiglio, secondo noi **Express** non ha funzionato perché costringeva i lettori a spendere soldi per più fumetti quando magari a un lettore ne interessava solo uno... Vi ricordate **Amici** vecchia versione e il **Young** mensile del fantastico?
P.S. Scusateci per la nostra mancanza di chiarezza nell'esprimerci, ma probabilmente la sindrome di ottusangolo ci ha colpito. Ciao ciao! **Stefi e Titti**

I primi ammiccamenti al Grande Fratello *arrivano anche su queste pagine, seppur mediati dalla perfida lingua della Gialappa's... Ho visto il film cinematografico di* **Orange Road**, *e ricordo a tutti che è tratto dal romanzo pubblicato in Italia da Kappa Edizioni, ormai alla sua terza edizione (un vero successo!). Anche perché a giudicare dallo scempio compiuto da Mediaset potrebbe sembrare un'altra storia. Ma lascio alla prossima lettera il gusto di denunciare crimini vari. La* Guida di sopravvivenza *tornerà appena concluso il reportage sulle vecchie glorie a fumetti che sta scrivendo Barbara con grande attenzione. E per quanto riguarda le riviste... la nostra* **Kappa Magazine** *le ha affondate proprio tutte... Persino quelle della sua stessa scuderia! Non è facile trovare infine poesie a fumetti come* **I golfini della nonna**, *ma quando ci riusciamo le pubblichiamo sempre con piacere!*

Vergogna! (K102-C)
Cari kappa boys, so che tra ieri e oggi vi saranno arrivate un casino di lettere e di e-mail scandalizzate in riferimento al macello (nel vero senso della parola) compiuto da Mediaset sul bellissimo film di **Orange Road**... So di non essere la prima né l'ultima, ma voglio solo gridare anch'io la mia rabbia, la mia delusione, il mio ribrezzo per aver visto alcune tra le scene + belle e intense del film tagliate, i dialoghi

posta: **Strada Selvette 1 bis/1, 06080 Bosco (PG)**
e-mail: **info@starcomics.com**
web: **www.starcomics.com**

A TUTTI I LIBRAI
Abbiamo aperto a tutti i librai d'Italia la possibilità di inviare la classifica dei **10 manga** e dei **10 anime** più venduti nelle loro fumetterie.
Attenzione, quindi: per essere promossi in questo spazio dovrete inviarci il 5 di ogni mese la classifica relativa alle uscite del mese precedente (il 5 gennaio aspettiamo i dati di dicembre, il 5 febbraio quelli di gennaio, e così via). Il tutto va spedito via e-mail all'indirizzo **info@kappanet.it**.
Non dimenticate di specificare ovviamente il nome della fumetteria, l'indirizzo completo e il numero telefonico!

QUESTO MESE PARLIAMO DI...

Kizuna

I golfini della nonna

Orange Road

stravolti, le situazioni ribaltate! Io non ne posso + e mi sento davvero presa in giro! Se i genitori e i bambini sapessero come vengono considerati dalle persone al 'comando', non proverebbero quello che sento io adesso?! Siamo in una società di merda, in cui nemmeno la dolcissima prima volta è + rispettata, dove bere un bicchiere di vino a 20 anni può far credere che si è alcolizzati (mi riferisco alla scena del film prima che Madoka e Kyosuke vanno a dormire, quando lei gli offre un bicchiere di vino per festeggiare il buon esito dell'ultima impresa). Sono davvero amareggiata, pensavo che Mediaset avesse dato una svolta alla sua immagine bigotta, ma evidentemente non è così... Che schifo! Volevo poi finire con un'ultima considerazione: ma che cazzo trasmettono gli anime che trattano anche tematiche sessuali se poi li devono tagliare?!
Mi dispiace per lo sfogo forse esagerato, ma ne sentivo il bisogno. Scusate anche le parolacce, ma se non le avessi scritte forse non avrei reso pienamente l'idea!
Grazie per l'attenzione, siete fantastici.

Parolacce a parte (c'è chi ne fa un uso maggiore e chi minore per sottolineare gli stessi concetti), e nonostante la mancanza di una tua firma (che rende la protesta meno forte, poiché anonima), sono d'accordo con la tua posizione. I talk show raccontano a tutte le ore tutta la merda della nostra società, perché le famiglie italiane hanno ben poco a che spartire con quella del Mulino Bianco. Ragazzi che raccontano le loro esperienze nel branco, genitori e figli ai ferri corti, famiglie disgregate. Alcune si scannano dopo pranzo, altre rifiutano posta la domenica in prima serata. Ma in un cartone animato non si può andare oltre l'amicizia, non si può essere un personaggio positivo se ci si concede ogni tanto a qualche debolezza. Scusa la franchezza, ma davvero pensavi che Mediaset potesse compiere una svolta tanto radicale?

Ancora sugli shonen ai (K102-D)

Cari Kappa boys, cosa ci combinate? Il primo annuncio della pubblicazione di 'shonen ai' l'ho letto su **Kappa Magazine** di aprile, dopo una serie di lettere che richiedevano titoli di questo genere. Ne avete parlato poi su **Express**, su **Capitan Tsubasa** e forse su qualche altra testata, ci avete detto che a gennaio 2001 sarebbe uscito **Kizuna**, e ora...? Vorrei precisare che non ce l'ho con voi (che siete in disaccordo con l'editore), ma con la Star Comics, che manca di rispetto verso noi lettrici e anche verso i lettori gay! Lo scoprono a due mesi dall'uscita qual è la trama di **Kizuna**? Pubblicate già **Hen** e **Family Compo**, e ora si fanno problemi per una storia d'amore tra ragazzi maggiorenni e consenzienti (tanto per precisare)? La Star non ritiene più opportuno l'argomento?! Ma chi pensano si scandalizzi? Io ho 25 anni, sono cattolica credente e praticante, nata in una cattolicissima famiglia che mi ha sempre incoraggiato a leggere i fumetti oltre che i libri, e che mi ha sempre insegnato come i gay siano come le altre persone. Se appartengo a una categoria ritenuta a rischio di scandalo facile, sappiate che io non mi scandalizzo! **Kizuna** è una storia d'amore in cui compaiono scene di erotismo, è vero, ma non costituiscono la storia: la trama è ben articolata, ho visto l'anime e ha una sua sceneggiatura. E voi ora ci dite che non è decorosa? La testata **Up**... quella sì la trovo brutta: storie sul sesso fine a se stesso, trame davvero schifose (e non mi scuso per il termine forte), ma nessuno ha mai fatto crociate contro certi titoli indecorosi. Io non voglio leggerli, ma se qualcuno li vuole sono là in fumetteria: sempre meglio un fumetto di un film pornografico! Noto con un certo fastidio che manga adatti a un pubblico maschile vanno bene sempre e comunque, mentre quelli richiesti da ragazze e gay sono motivo di discordia. Vi saluto sperando che il buon senso prevalga, e che a gennaio esca **Kizuna** su **Kappa Extra**. Complimenti per il resto del lavoro fatto: so che cercate sempre di accontentarci, fatelo anche questa volta...
Angie e Ila

*Incrociando le dita, **Kizuna** uscirà sin da marzo per Kappa Edizioni, per le sole librerie e fumetterie, ma con una veste editoriale davvero pregiata. Le etichette indipendenti possono permettersi di lottare per le proprie idee, mentre le major sono spesso nell'occhio del ciclone. La Star sta cercando di combattere le accuse di istigazione alla pedofilia rivolte a **Dragon Ball**. Non ha evidentemente energia per gli 'shonen ai', forse è anche un problema generazionale. Ma noi Kappa boys andiamo dritti per la nostra strada. Nella speranza di incontrare un sacco di appassionati (anche perché un'operazione come quella di **Kizuna** per Kappa Edizioni è davvero impegnativa... sostenetecil). Comunque sia, la Star non conosceva davvero il contenuto di questo manga, dal momento che siamo noi Kappa boys a dirigere da Bologna il settore manga. Forse abbiamo inconsciamente abusato della nostra carica per sostenere un'idea di tolleranza che non era comune a tutto il gruppo. Che il sessismo dilaghi è poi una triste verità, anche se – nei limiti del possibile – abbiamo sempre cercato di proporre storie erotiche importanti, a volte persino di denuncia sociale. E non abbiamo speculato sulle lesbiche dal momento che **Hen** è una dolcissima e delicata commedia sulla natura ambigua dell'amore, e non strizza l'occhio a nessun etero allupato. Capisco la tua rabbia, ma preferisco rispondere con i fatti. Pazienta qualche mese. Se poi **Kizuna** andrà bene, sai quanti editori si scopriranno ga... ehm... tolleranti... Storia vecchia, mie care! Prima di salutarvi, due parole sulla scheda che trovate a fondo pagina. E' la domanda d'iscrizione all'ADAM (associazione assolutamente indipendente da Star Comics e da noi Kappa boys) che si batte per la tutela dei manga e degli anime. Sono davvero in gamba, particolarmente attivi, e meritano la vostra attenzione. Con una piccola quota d'iscrizione potete sostenerli e unirvi a loro... Ciao a tutti!*

Massimiliano De Giovanni

Chiunque desideri iscriversi all'**A.D.A.M.** (Associazione Difesa Anime e Manga) può farlo compilando il presente modulo (sia ritagliandolo da questa pagina, sia fotocopiandolo) scrivendo rigorosamente in stampatello e inviandolo in busta chiusa assieme all'attestazione del versamento, a:
ADAM Italia c/o Paolo Buscaglino Strambio, C.so Massimo D'Azeglio 19, 10126 Torino

Richiesta di Associazione all'A.D.A.M. Italia (Associazione Difesa Anime e Manga)

Il/la sottoscritto/a,

Nome ______________________ Cognome ______________________

Nato/a a ______________________ prov ____ in data ______________

Residente in via ______________________________________ N. _____

Città ______________________________ CAP ________ Prov ______

e-mail (facoltativa) ______________________

Chiede di iscriversi o rinnovare la propria iscrizione all'ADAM per l'anno 2001 in qualità di:
- Socio ordinario (quota d'iscrizione L. 10.000)
- Socio sostenitore (quota d'iscrizione superiore) versando L. ______________

Allega l'attestazione di versamento sul c/c postale N. 12867354
intestato a Enrico Baccianini - tesoriere A.D.A.M.

Autorizza inoltre l'associazione, ai sensi della legge 675/96, a conservare e trattare i presenti dati personali esclusivamente per i propri fini istituzionali.

Firma dell'interessato ______________________________________
(per i minorenni firma di chi esercita la patria potestà)